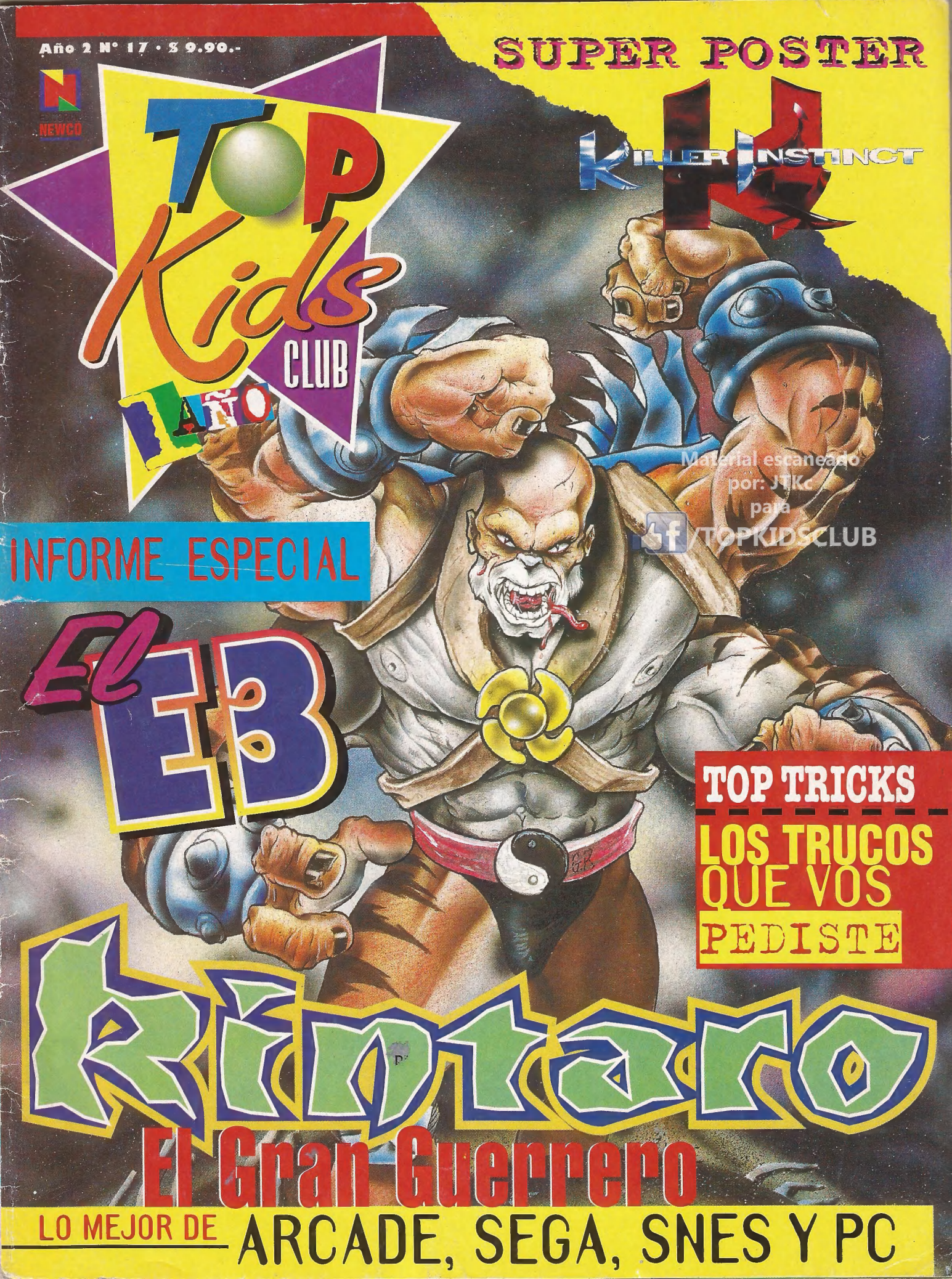
Año 2 Nº 17 · $ 9.90.-



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

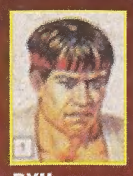
STREET FIGHTER II

Material escaneado por: TKo para /TOPKIDSCLUB

Ya llegaron los **M**uñecos **A**rticulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.

Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.

No te los podés perder.


RYU

KEN MASTERS

GUILE

CHUN LI

BLANKA

M. BISON

EDMOND HONDA

DHALSIM

ZANGIEF

VEGA

BALROG

SAGAT

CAPCOM

...lógicamente de Jocsa

EDITORIAL
NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Angeles Miarnau
Redacción
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez
Asesoría Técnica
Jorge Smoller
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°-
Tel. 325-9142)
Impreso el 20 de julio de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 3027050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Emiliano Polijronopulos
Tef-Aki-As--
Los tres Mosqueteros:
Nicolas, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián
N° de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

A pedido del público...

A partir de las cartas y los llamados que recibimos diariamente y que son muchos - la verdad es que son muchísimos y no exageramos-, la Top Kids que hoy están leyendo tiene algunos cambios, los cambios que, de acuerdo con lo que leímos y escuchamos, son los que ustedes nos pedían. Así las cosas, se encontrarán con que en esta edición no tenemos un solo juego del mes, sino que son cuatro: uno para cada consola como para que todos tengan su novedad.
Y claro, no es el único cambio. También inauguramos secciones nuevas. Los coleccionistas, por ejemplo, a donde, como siempre, te invitamos a participar. Y la doble página de historia del Top Rock, donde, prometemos, te vamos a contar todo sobre los grupos que hicieron historia.
En fin: como presentación, alcanza y sobra. Ahora, vos sos el jurado. Como siempre, tu opinión es la única que importa y la que va a ser tenida en cuenta.... como ahora. Escribinos y contanos qué te parecen... ¿Dale?

El Dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Kintaro, el vengador
6 Top Kids Games
8 Los juegos del mes
18 Top Wins
22 Top Kids music
23 La página de Aki
24 Novedades
26 Informe especial: El E 3 (segunda parte)
28 Top Questions
30 Contestador automático
32 Aidope Games
34 Cupones
37 Nabos y nabas
38 La historia del Top Rock
40 Top Tricks
44 El Club de Top Kids
46 Artistas Top
48 Comprendiendo los video games
50 Bla, bla, bla.
52 Top Secret
54 Top Kids Comic
56 Erase una vez...
57 Comic
62 Lo último
63 Mauricio Aarón Maquiavello-Futurómetro
65 Los Coleccionistas
66 Try Again

Material escaneado por TKC para TOPKIDSCLUB

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

Kintaro

EL NUEVO JEFE DE SHAO KHAN

A imagen y semejanza de Goro, Kintaro toma el lugar de este Gran Jefe una vez que Goro es derrotado en el torneo de la isla de Tsung. Poderoso, osado y sumamente violento, Kintaro se ha convertido -a esta altura del torneo- en el Jefe Supremo de las fuerzas de Khan. A partir de ese momento, pocos seres en esta historia podrán enfrentarse con este enigmático personaje.

Raza superior

Kintaro es de la misma raza que Goro: mitad hombre y mitad dragón, con cuatro brazos hábiles y poderosos siempre dispuestos a dar batalla y a derrotar a su oponente. Obedece casi ciegamente a su jefe, Shao Khan, quien reconoce a Kintaro como su mejor luchador e intenta sacar ventaja de uno de sus principales atributos: su juventud.

Kintaro es mucho más joven que Goro y esto se notará en lo que queda del torneo, donde este luchador defenderá con todas sus armas al mundo de su amo, de acuerdo con el mandato recibido. Su intervención es decisiva en la batalla, ya que Shao Khan confía en él -sobre todo después de la estrepitosa derrota de Goro-, en su voluntad para derrotar absolutamente a todas las fuerzas que se le oponen y en sus cuatro brazos que se mueven con una velocidad y certeza prácticamente infalibles.

¿Cómo derrotar, entonces, a un luchador joven, de una raza superior y que se encuentra fanatizado y enfurecido?

El secreto de su éxito

Sin lugar a ninguna duda, uno de los secretos del éxito de Shao Khan es saber elegir a su gente. Es que en esta parte del torneo, él sabe que se está jugando el todo por el todo. Luego de mucho pensar, el Gran Amo lo reconoce entre sus tropas y lo elige después de haberlo observado en las sucesivas batallas que su ejército ha venido protagonizando. Claro, en esa época, Kintaro era tan sólo un luchador anónimo que soñaba con ser elegido comandante... aunque era consciente de que lo suyo era sólo un sueño: jamás podría comandar las tropas del amo con Goro vivo. Solamente cuando el ex-gran jefe fue derrotado, sus sueños comenzaron a cobrar vida y Kintaro tomó conciencia de que lo suyo podía dejar de ser una fantasía. Su furia y habilidad resultaron de vital importancia para esta elección y fueron estos atributos lo que este guerrero trató de resaltar cuando sabía que Shao Khan estaba eligiendo un nuevo comandante para sus filas.

Cuenta la leyenda...

... que Kintaro utiliza su instinto no humano -es decir, su parte de dragón- para defenderse de las fuerzas que se le oponen. Se sabe que en el Antiguo Oriente, el dragón es un símbolo en sí mismo, que reúne sabiduría y poderes extrahumanos. Con estos poderes, Kintaro se convierte prácticamente en un luchador invencible con una única cosigna: defender el territorio de su amo.

Será su instinto animal el que lo proteja en situaciones verdaderamente peligrosas y cuando todo se creía perdido. Sobre todo, después de la derrota de Goro, donde los oponentes -en la Tierra- a las fuerzas de Shao Khan se encuentran disfrutan-

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

do del triunfo obtenido sobre este personaje, en su momento, uno de los más importantes del Mortal Kombat.
Cuando menos se lo esperan, entonces, aparece en escena Kintaro, siniestramente entrenado y fanatizado, sorprendiéndolos a todos y minimizando la imagen de Goro quien, en comparación con Kintaro, queda reducido a algo así como una criatura del jardín de infantes. Ahora hay una nueva fuerza contra la que luchar... y que, por momentos, parece que nunca va a caer derrotado. Cuando lo peor parecía haber pasado, Kintaro entra en escena y sólo la inteligencia y la frialdad de los luchadores podrán acabar con él y con sus ansias de conquista.

Material escaneado
por: JTK
para
/TOPKIDSCLUB

Kintaro

EDAD
DESCONOCIDA

ALTURA
2.50 METROS (aprox.)

PESO
250 KILOS (aprox.)

PELO
—

OJOS
NEGROS

ESTADO LEGAL
DESCONOCIDO

FAMILIARES CONOCIDOS
TODOS LOS MITAD DRAGON

LUGAR DE NACIMIENTO
EL MUNDO EXTERIOR

OCUPACION
PROTECTOR DE SHAO KHAN

KINTARO

Para ganar en el MKI, primero tenías que pasar sobre el cadáver de Goro. Esta vez, tenés que hacer lo mismo contra un ser llamado Kintaro. Mitad dragón, mitad humano, este "bicho" es bastante parecido a Goro, sólo que más feo, grande y peligroso. Ganarle sólo depende de tu habilidad, práctica en el juego y de conocer perfectamente las tomas que Kintaro te puede llegar a hacer.

LA AGARRADA

La "agarrada": Kintaro hace buen uso de sus cuatro brazos. Con dos te agarra y con los otros dos te pega.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

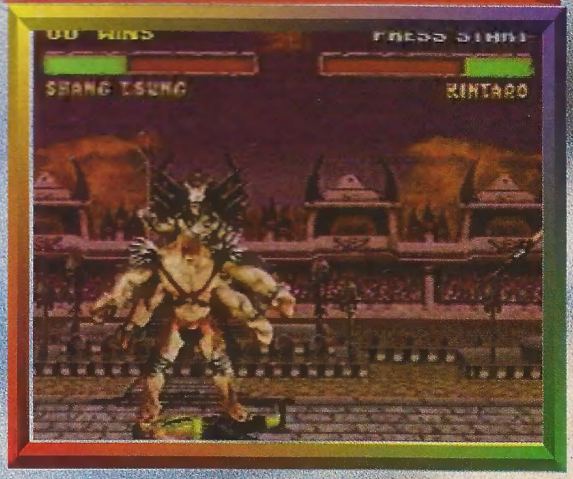
ESCUPIDA DE FUEGO

Escupida de fuego: Kintaro es capaz de escupir hasta cuatro bolas de fuego seguidas.

SUPER GANCHO

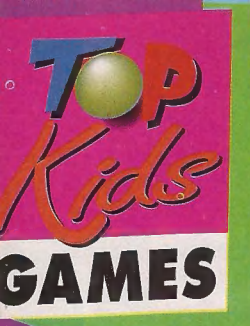
Super gancho: Volá por los aires como los pájaros.

SUPER APLASTADA



Super aplastada: Si seguís así, las costillas de tu luchador no van a durar mucho...

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



TOP 10

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Donkey Kong Country	IGUAL
2	International Superstar Soccer	IGUAL
3	Final Fantasy 3	ENTRA
4	Mortal Kombat II	BAJA
5	Megaman X 2	SUBE
6	Súper Punch Out!!!	BAJA
7	Mickey Manía	BAJA
8	NBA Jam (Tournament Edition)	IGUAL
9	Batman and Robin	BAJA
10	Super Street Fighter 2	IGUAL

GAME BOY®

1	The Lengend of Zelda	ENTRA
2	Donkey Kong Land	ENTRA
3	Contra, The Alien War	BAJA
4	Warriors Blast	BAJA
5	Metroit 2	SUBE
6	Mortal Kombat 2	BAJA
7	Tiny Toon Wacky Sports	IGUAL
8	Super Mario Land 2	ENTRA
9	Mario's Picross	ENTRA
10	Megaman 5	BAJA

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

MEGA

1	Sonic and Knuckls	↑ -
2	Mortal Kombat 2	↓ 1
3	Virtua racing	↑ 1
4	Sonic 3	↓ 1
5	Total Carvaje	= -
6	NBA Jam	↑ -
7	Fifa '95	↑ -
8	Terminator II	↓ 1
9	Super Street Fighter II	↓ 3
10	Mortal Kombat	= -

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	= -
2	Micromachine	↑ 3
3	Chuc Rock II	↓ 1
4	Alladin	= -
5	Cool Spot	↓ 2
6	NBA Jam	↑ 3
7	Tasmania II	↓ 1
8	Sonic Spinball	↑ 2
9	X Men	↓ 1
10	Sonic Chaos	↓ 3

Nintendo

1	Kirbys Adventure	IGUAL
2	Zelda 2	SUBE
3	Jungle Book	BAJA
4	Megaman VI	IGUAL
5	Tiny Toons	SUBE
6	Super Mario Bros 3	BAJA
7	Battle toads	ENTRA
8	Rampaje	SUBE
9	Punch out!!!	BAJA
10	Megaman 5	BAJA

Material escaneado por TKc para /TOPKIDSCLUB

VARONES

1	Stargate	↑ -
2	Alliens	↑ 4
3	Nikko	= 3
4	Revell	↑ 5
5	Street Fighter	↓ 2

NENAS

1	Nenuco	= 1
2	Nenuca	↑ -
3	Mamy Surprise	= 3
4	Baby Chiquitín	↑ -
5	Compi Caritas	↑ -

PC

1	Kyrandia III	↑ 1
2	King Quest VII	↓ 1
3	Ufo III	= -
4	Wolf Druff	↑ 2
5	Decent	= -
6	Alone in the dark	↓ 2
7	Mortal Kombat II	= -
8	Super Street Fighter II	↑ -
9	Doom II	↓ 1
10	Syndicate	↓ 1

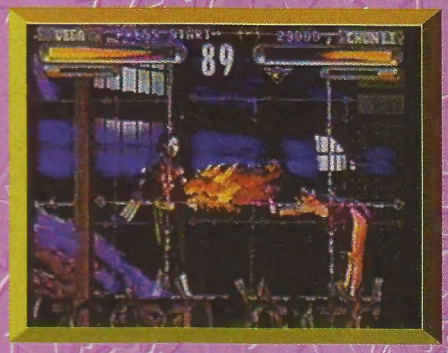
JUEGOS DE MESA

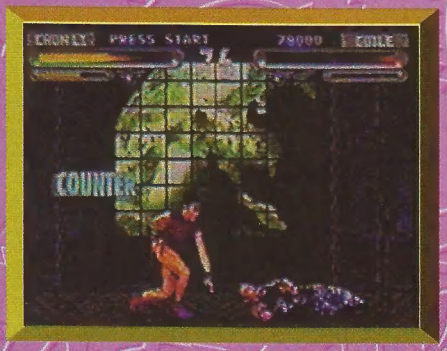
1	Pictionary Party	= -
2	Pizzas Voladoras	↑ -
3	Loopin' lovie	↑ 4
4	Breakout	↑ -
5	Mousetrap.	↓ 2

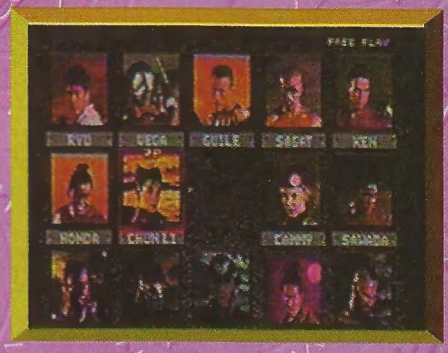
Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

STREET FIGHTER II
The Movie

ARCADE







Street Fighter es el juego de lucha más conocido sobre la faz de la tierra. Millones de jugadores de video games han experimentado este game en los arcades y en sus propias casas. Las versiones para los sistemas hogareños vendieron más de 13 millones de unidades, sobrepasando la línea de venta del Mortal Kombat.

Simplemente, ver una y otra nueva versión de este maravilloso juego se tornó un hábito en el cual los fans del mismo no notaban una gran diferencia entre uno y otro. Las mejoras eran únicamente en gráficos, sonido, velocidad y, en el caso del Super Street Fighter II, la adición de cuatro luchadores nuevos.

Ahora, luego del formidable estreno de la película Street Fighter: The Movie, todos los fans estaban a la espera de una nueva versión basada en este espectacular film. Hacer una conversión desde la pantalla grande al video game. Así, Capcom, creadora de todo este mundo revolucionario de Street Fighter, decidió satisfacer el deseo de sus seguidores produciendo el juego que lleva el mismo nombre de la película.

En esta nueva exégesis de esta serie se destaca ampliamente la diferencia en el rutinario estilo de juego que Capcom acostumbraba a utilizar. Se podría decir que los gráficos se asemejan a los del Mortal Kombat, porque los personajes están protagonizados y digitalizados directamente de los actores que participaron en el film.

Hablando de realismo, los gráficos son espectacularmente perfectos. Todo se ve real, más que cualquier otro juego de lucha digitalizado. Los actores pueden reconocerse fácilmente, y los fondos son impresionantes y variados.

Los personajes que podrás seleccionar son: Guile, Balrog, M. Bison, Cammy, Sagat, Ken, Ryu, Zangief, Chun Li, E. Honda, Vega, y la adición de dos nuevos personajes, Blade y Cpt. Sawada. También podrás utilizar al personaje final del Super Street Fighter II, Akuma. Todos los golpes típicos de cada uno de los integrantes de este juego están en su totalidad y hasta fueron mejorados. También su jugabilidad es muy buena, y te permitirá realizar las tomas especiales y los combos con más facilidad.

La innovación más prominente en este game es la opción Tag Team, la cual te permitirá escoger a dos de los catorce personajes que integran el staff de luchadores. Luego, cuando tu primer luchador es derrotado, quedará inconsciente y desma-

yado en el piso, mientras que tu segundo luchador saltará de repente del costado de la pantalla para continuar el combate.

Al ver este juego, seguramente lo que más te atraerá serán los Cinemas. ¿Qué son los Cinemas? En la presentación del juego, para presentar a los personajes, no te mostrará los grá ficos de los mismos, sino que te mostrará una parte de la película en donde aparece el mismo con una calidad espectacular. Esos son los cinemas que, como ya sabrás, también fueron utilizados en el Killer Instinct, a diferencia de que en él no son filmaciones sino que son animaciones creadas por computadoras de Silicon Graphics.

Nosotros lo hemos jugado bastante poco y pensamos que hay mucho por descubrir en Street Fighter: The Movie. Este juego tiene mucho que ofrecer y no puede pasar mucho más tiempo para que llegues a él. Si lo jugás y te agrada como para terminarlo y ser un fan, nos podés escribir cartas para que nosotros podamos publicar en nuestra revista todos los trucos, combos y tomas especiales que existen.

Ya sabemos que saldrá próximamente para el nuevo sistema de 32-bit de Sega, el Sega Saturn, y sabemos que será exactamente igual a la versión de arcade. Esperamos que salga para los sistemas de 16-bit, como puede ser para Super Nintendo, que gracias a las nuevas técnicas y tecnologías, los programadores están creando juegos increíbles. Seguramente lo lograrán. Y no te olvides, probá este maravilloso juego que no te defraudará.

AIR COMBAT 22

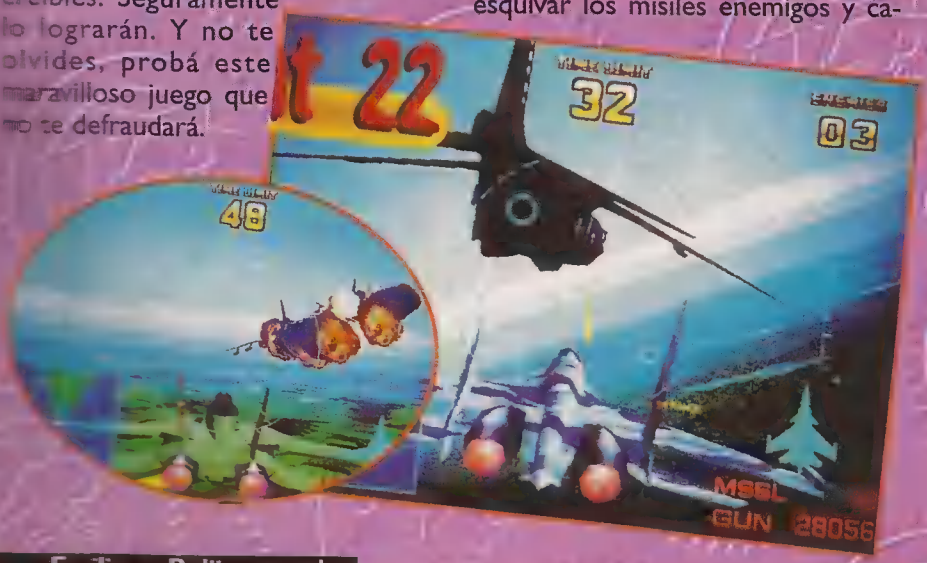
FICHA TECNICA

Top Kids

ARCADE — Air Combat 22

TIPO: Simulación/combate
MEMORIA: -
SALE EN: Agosto
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: -
PASSWORD — BATERIA

Air Combat 22 es un juego de simulación aérea de combates. El Arcade tiene una pantalla de 45 pulgadas y controles de avión reales que se iluminan. Los gráficos, por su parte, son detallados y muy reales. Todo el juego está hecho para hacerte sentir como si estuvieses dentro de un combate real. Los jugadores pueden seleccionar uno de los cuatro niveles de dificultad y su misión es la de tratar de destruir a los enemigos antes de que se acabe el tiempo. Se pueden hacer giros y acrobacias aéreas para esquivar los misiles enemigos y cada vez que un enemigo es destruido, el tiempo se extiende un poco. Cuando le pegan a tu avión perdés el control temporariamente, con lo que se te hace mucho más difícil ganar más tiempo.



El Veredicto

Este Arcade es uno de los mejores simuladores de vuelo que jamás se hayan visto. La calidad del juego es excelente, desde los gráficos y la acción, hasta el realismo que uno siente cuando juega a este game en el monitor de 45 pulgadas.

No hay ningún detalle que los programadores hayan descuidado. Se pueden elegir tres tipos distintos de aviones, se puede recargar el combustible en el medio del vuelo (tal como en la realidad) y durante las misiones vas a combatir aire a aire, aire a tierra y vas a tener que aterrizar en portaaviones. El sonido es impresionante, tanto que uno siente que está en el medio de un combate. En el momento que uno pone la moneda (o pasa la tarjeta) se entra en un mundo aparte, en el que tenés que tratar de sobrevivir.

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
98%	96%	95	95	96%

Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por JTKE para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

MEGA

ExO S

FICHA TECNICA

MEGA GAME

Exo Squad

TIPO:
Acción/aventuras
MEMORIA:
8 Megas
SALE EN:
ya salió
JUGADORES:
2
DIFICULTAD:
Media
NIVELES:
–

PASSWORD BATERIA

Es el siglo 21. Los homosapiens (el nombre científico de los humanos) han creado una nueva raza: los neosapiens. Conflictos raciales comienzan a aparecer por todos lados y, lo que es peor, los neosapiens descubren cómo viajar por el tiempo. Tu equipo de policías, los "Exo-Squad" tendrán que regresar por el tiempo para agarrar a los neosapiens y regresarlos al futuro.

Sin duda alguna, este nuevo cartucho para el Mega tiene una trama bastante original. El juego combina una intrincada historia que es mostrada con secuencias de video, con luchas robóticas, combate de naves en 3D y un montón de aventuras y acción.

En las pantallas que se ven de costado, controlás a un robot muy bien armado y acorazado. Tiene muchísimos movimientos y técnicas que tenés que aprender, pero el secreto de tu éxito es el de aprender a usar correctamente el cañón que tiene el robot.

De vez en cuando te encontrás con un robot más o menos de tu tamaño, entonces entrás a un feroz combate en el que tenés varias técnicas al estilo de los juegos de lucha. En las partes de combates aéreos en 3D es muy parecido a otros juegos de naves que hay en el mercado. Simplemente tenés que dispararle a todo lo que veas.

QUAD

Material escaneado
por: JTK
para
/TOPKIDSCLUB

El Veredicto

Si leiste la descripción del juego que te acabamos de hacer, te habrás dado cuenta de que éste es un juego bastante interesante. Tiene una historia original e intrincada y varios modos de juego que hacen a este game único.
Los gráficos están bastante bien realizados, en especial la animación de tu robot: son partes separadas (los brazos, las piernas, etc) que se mueven independientemente y cada una está animada. Los sonidos son aceptables.
Otra cosa que sobresale en este juego es el control del personaje ya que, a pesar de ser un robot que parece ser lento, es rápido y tiene tomas dignas de un juego de lucha. En la parte del juego que es en 3D tenés que tratar de dispararle a todo lo que veas en pantalla. Pero tu problema es que son tantos los enemigos y meteoritos que caen, que en lo que te vas a tener que concentrar es en esquivar a los que no puedas destruir. Mucha acción, buenos gráficos y una buena historia.

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSIÓN DESAFÍO
96%	89%	95%	95%

94% TOTAL

Material escaneado por JTK para TOPKIDSCLUB

Una vez más, los magos en Nintendo han logrado sorprendernos. ¿ De qué hablo ? Del Killer Instinct. De qué sino.

Todos sabemos que no es fácil trasladar un game de 300 megas a un cartucho de 32, pero más sorprendente aun es el hecho de que esta conversión haya salido tan parecida a su hermano mayor.

¿ Qué tan parecida ? Muy parecida. Con respecto a la jugabilidad, es exacta. Podés realizar todos los combos, tomas, Mercies y Dangers. Por supuesto, están todos los personajes, y como en el arcade, Eyedol se puede jugar mediante un truco. Con respecto a los gráficos, basta con ver las fotos para darse cuenta de que son perfectos. Claro que algunos escenarios sufrieron modificaciones y se perdió el scaling en otros. Pero esto no afectó del todo: la calidad es increíble.

En lo que se refiere al sonido, no exageramos al decir que es espectacular. Todos éstos se mantuvieron exactos y con muchísima calidad.

El Veredicto

Killer Instinct es EL juego. Nintendo logró de nuevo que pensemos en el Super Nes de otra manera. Cuando todo el mundo creía que era imposible, Nintendo nos presenta una versión de KI que nos deja con la boca abierta.
Gráficos, sonido y jugabilidad verdaderamente increíbles. El control es perfecto y las tomas, espectaculares. No exageramos: éste es, en serio, el mejor juego que sacó el Super Nes en mucho tiempo. Hacete un favor, y probalo. No lo vas a poder largar ni para ir al baño. Y si tiene un 99 por ciento es porque ahorramos un punto por lo que puede venir. Resumiendo todo, lo que esperabas del Killer Instinct hogareño está en este cartucho, y no vas a tener que hacer fila para jugarlo.

Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Full Throttle

Full Throttle es una nueva aventura gráfica para la PC, con mucha originalidad y una trama que te intrigará desde el principio hasta el final del juego.

Estás en el futuro. La ley ya no existe, la vas haciendo vos por las carreteras. Tu nombre es Ben y sos un motociclista bien grandote, jefe de una banda llamada Polecats. El pequeño problema en que Ben se ve envuelto es que está acusado de asesinato, por lo que está siendo perseguido y tuvo que separarse de su banda.

Tu deber, como Ben, es la de encontrar al verdadero asesino, limpiar tu nombre y tratar de convencer a la hija de Corey (el asesinado) de que sos inocente.

FICHA TECNICA

PC

GAME:
Full Throttle

TIPO:
Aventura gráfica

MEMORIA:
-

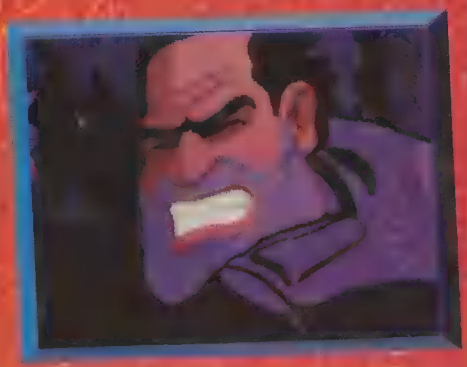
SALE EN:
Cualquier momento

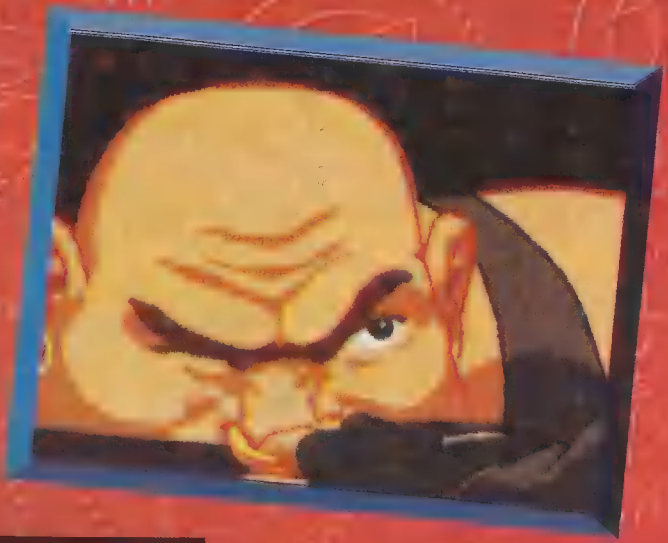
JUGADORES:
1

DIFICULTAD:
Media/alta

NIVELES:
-

☐ PASSWORD ☐ BATERIA





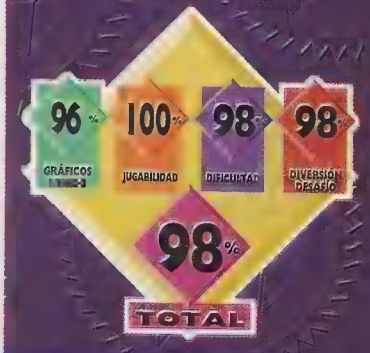
El Veredicto

La compañía LucasArts siempre se especializó en crear las mejores aventuras gráficas para la PC. Algunos de sus trabajos anteriores son Sam & Max, Day of the Tentacle e Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Todos estos games son clásicos en su genero, con mucho humor, originalidad y calidad.

Su última producción es ésta, Full Throttle. En la parte gráfica es espectacular. Todo está hecho al estilo "dibujo animado" (como podés ver en las imágenes en esta misma página). La animación de los personajes y los cambios de escena son todavía mejores. Durante todo el juego escuchás los increíbles efectos especiales y al personaje hablar.

En la parte de control, no hay ningún comando que tengas que memorizar y no hay ningún menú complicado que tengas que aprender a usar. Es bastante fácil manejarte por las opciones con el mouse, pudiendo así empezar a jugar sin perder tiempo descubriendo como usar los comandos.

Full Throttle es un juego espectacular. Si te gustan las aventuras gráficas, dale una mirada a esta.



Emiliano Polijronopulos

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP WINS

Material escaneado por JJ Kc para /TOPKIDSCLUB

LA PÁGINA DE LOS CAMPEONES

TOP WINS, el lugar donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un record que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegás cerca) sacarle una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO	RÉCORD
MORTAL KOMBAT II	¿CUANTOS SIMBOLOS PODÉS LLEGAR A HACER?
CONSOLA	**NOTA**
SNES/MEGA	A medida que vas ganando peleas, se van a aparecer más símbolos al finalizar las luchas. Primero, se aparecen los del dragón del MK. Al acumular muchos de éstos, te van a empezar a aparecer las letras MK, y al acumular éstas te van a aparecer las mismas letras pero de color dorado. Jugá para ver cuántas podés llegar a acumular y de paso concursá para ganarte un Super Game Boy. A las 25 luchas ganadas te enfrentás contra Noob Saibot en el Mega y en el SNES a las 50.

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc.), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.

EL SORTEO DE ESTE MES LE CORRESPONDE AL EARTH WORM JIM, Y EL GANADOR ES:

PEDRO MORANGO

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

VALERIA CASTILLO

Y LOS OTROS CAMPEONES
(aunque no hayan ganado nada)

MARCELO A. SAPIENZA
Se terminó el Fifa International Soccer con Argentina

JULIANO E. MUÑIZ
Se terminó el Alienstorm y el MKII para Mega

FABRICIO CASTRATARO
Se terminó el Fifa International Soccer con Argentina

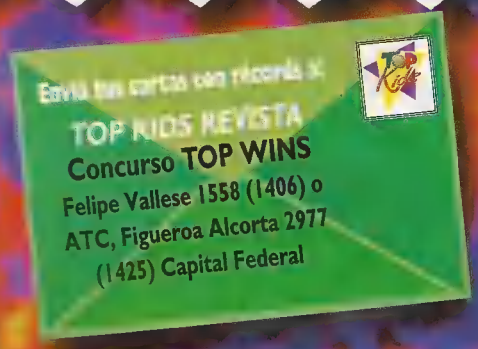
NICOLAS MILLER
Logró una diferencia de 25 en el NBA Jam

GUSTAVO BARREIRO
Logró un tiempo de 1:18:48 en la segunda pista del Uniracers

JUAN ELLIS
Se terminó el Star Blazer para Mega

NICOLAS VAZQUEZ
Se terminó el Donkey Kong Country

Recordamos que siguen en pie los concursos del NBA Jam/NBA Jam T.E. (quien logra una mayor diferencia), el del Uniracers (quien hace el mejor tiempo), el del Fifa Int. Soccer (lograr la mayor diferencia de goles contra Alemania) y el de este mes.



MUNDO VIRTUAL Presenta

Auspicia

CLINICAS DE VIDEO JUEGO
con Aki y Emiliano

- CARACTERISTICAS DE LOS 10 JUEGOS RANKEADOS EN EL MUNDO.
- PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS EXITOSOS.
- DESARROLLO DE LOS PERSONAJES.
- TRUCOS.
- FORMAS PARA PROGRESAR SOBRE CADA ETAPA.
- RESPUESTAS A CONSULTAS.

Para aprender todo sobre Mortal Kombat, Killer Instinct y otros video juegos

llamá al

Inscribite YA!

AHORA LOS TOP JUNTOS

Material escaneado
por JTKc
para
TOPKIDSCLUB

NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.

Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

Material escaneado
por: JTKe
para
TOPKIDSCLUB

TOP Kids MUSIC

MÚSICA NACIONAL

1	**Mal Bicho** Los Fabulosos Cadillacs.	↑	=
2	**Milonga del marinero y el capitán** Los Rodríguez	↑	=
3	**Deja de pedir perdón** Diego Torres	↑	2
4	**No está** Twiggy	↓	-
5	**Circo Beat** Fito Páez	↓	5
6	**La media vuelta** Luis Miguel	↓	-
7	**Fernet con Coca** Vilma Palma	↑	-
8	**Traición a la mexicana** La Zimbabwe	↑	-
9	**Dime la verdad** Marta Sánchez	↑	-
10	**Usas mi cabeza como un revólver** Soda Stéreo	↑	=

MÚSICA INTERNACIONAL

1	**Some day I'll be saturday night** Bon Jovi	↑	-
2	**Fat boy** Max a million	↑	-
3	**Ode to my family** The Cranberries	↑	-
4	**Sympathy for the devil** The Rolling Stones	↓	=
5	**Take a bow** Madonna	↑	-
6	**Mala vida** Mano Negra	↑	-
7	**Basquet Case** Green Days	↑	-
8	**Lick it** Machito Ponce	↑	1
9	**Pete the cuban** Banda de sonido de The Mask	↓	2
10	**No more I love you** Annie Lennox		

Estos rankings se hicieron con los formularios que vos enviaste para el programa Top Kids de ATC. Vos y sólo vos, voto mediante, podrás modificarlos. Para que tu voto figure en el ranking, escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

VIRTUAL PILOT PRO Y POR PEDAL

Si en la vida real no se usan joysticks, ¿por qué hay que usarlos en los videogames? Esta es la pregunta que se hizo la compañía CH Products.

Por eso diseñó y creó el Virtual Pilot, que sirve básicamente para controlar todo tipo de aviones, autos, naves y vehículos en tu PC. Tiene ocho botones en su frente, de los cuales dos son mini joysticks, ya que se mueven en cualquier dirección.

En simuladores de vuelo podés subir o bajar de altitud empujando hacia adentro o tirando hacia afuera el volante de su base. De esta manera, no tendrás que usar el teclado de tu PC en ningún momento. Además, se adhiere fácilmente a tu mesa para poder hacer con libertad cualquier tipo de movimiento.

Pero este accesorio no estaría completo sin los Pro Pedals. Se trata de una base con dos pedales que trabajan de manera similar a los de un automóvil.

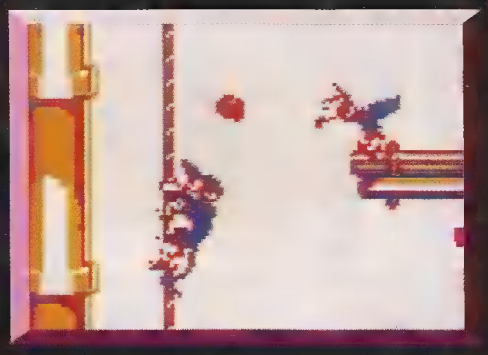
La gran ventaja que tiene es el poder usar en forma conjunta con el Virtual Pilot Pro. De esta manera, el realismo será total, ya que tendrás constantemente las dos manos y los dos pies ocupados.

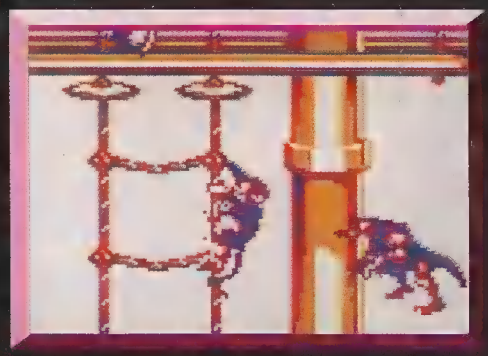
Sería bueno que en un futuro saliera algo similar para las consolas ya que los juegos de simulación que se vienen son espectaculares.

AKI - ALEXANDROS POLIJRONPULOS

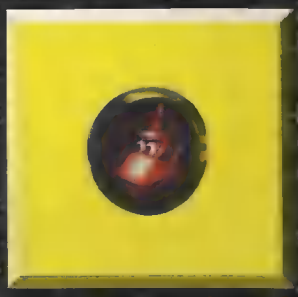
DONKEY KONG LAND

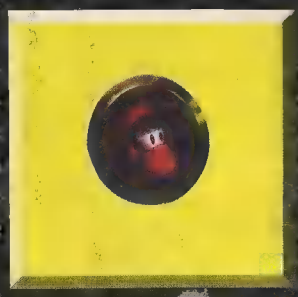
Material escaneado por: [illegible] para /TOPKIDSCLUB





¿Puede ser cierto que este juego sea de Game Boy? Pues sí. Todo es posible para los geniales programadores de Nintendo y Rare. Ellos están permanentemente en la búsqueda de nuevas técnicas y tecnologías para diseñar nuevos y espectaculares games. En este caso, Donkey Kong Land utiliza la conocidísima técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora), descubierta y utilizada por Rare en el Donkey Kong Country. Para que te puedas acordar de la explicación que dimos de cómo funciona la técnica ACM, te daremos este simple resumen: los programadores de Rare crean los gráficos del juego en súper computadoras de Silicon Graphics, para luego transformar, mediante un proceso llamado debabelizing, los millones de colores originales en aquellos que puede soportar en pantalla el sistema deseado (en este caso es de cuatro tonos de gris).





Ahora, todo el entretenimiento y el asombro de este game fueron transformados en un nuevo juego. Donkey Kong Land está aquí, sólo para Game Boy, y el nuevo adaptador para utilizar los juegos de Game Boy en Super Nintendo, el Super Game Boy.

Definitivamente, reconocerás a los heróicos protagonistas de este juego, Donkey Kong y Diddy Kong. Pero todo lo demás será nuevo. Tendrás que atravesar cuatro nuevos niveles, los cuales contienen el total de 30 pantallas que transcurren en barcos piratas, grandes ciudades, montañas nevadas y muchos otros lugares más, como por ejemplo la jungla, las pirámides y las pantallas de agua, que ya fueron vistas en el Donkey Kong Country. Una vez completado cada nivel, deberás ir al siguiente. Cada uno de ellos estará repleto de mucha más acción que el anterior y un nuevo monstruo final se interpondrá en tu camino.

También, al igual que los niveles, muchos enemigos nuevos fueron incorporados, por ejemplo una pequeña cabrita dotada de grandes y encorvados cuernos, o los simpatiquísimos chanchitos voladores, o los ya conocidos castores, abejas y otros más.

Al abrir la caja, te encontrarás con algo nunca visto en la historia del Game Boy. El cartucho de este fabuloso juego es de color amarillo-banana.

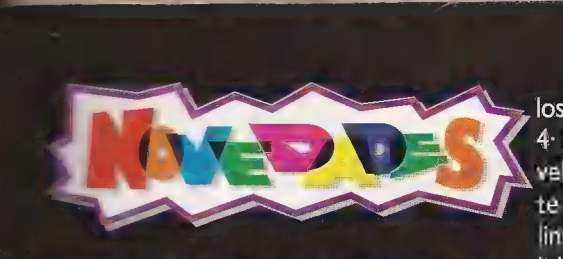
Y bueno, basta de palabras y vamos a los hechos. Este juego es imperdible, así que andá en su busca lo antes posible, que te estará esperando en el negocio de games más cercano a tu casa.

FICHA TECNICA Top Kids

Game Boy — GAME: **Donkey Kong Land**

TIPO: Acción/aventura
MEMORIA: 4 Megas
SALE EN: —
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: 30 pantallas

☐ PASSWORD ☐ BATERIA



The Adventures of Batman and Robin

NUESTRO HÉROE HA REGRES

KONAMI, una de las mejores e de video games en el mundo, lanza su nuevo juego de acción: The Adventures of Batman and Robin.

En esta ocasión, los villanos más grandes han conspirado contra el dúo dinámico, haciéndolos meter de un problema en otro, todo esto mientras se recorren 8 niveles variadísimos de acción, acertijos, laberintos a la velocidad del batimóvil.

El juego es para un solo jugador que deberá controlar a Batman. En algunas ocasiones riesgosas, Robin te dará una mano. Batman deberá valerse de su inteligencia, habilidades físicas y sus avanzadas armas para derrotar a los complots de El Guasón, El Pingüino, Gatúbela, El Acertijo, Scarecrow, Doble cara, y Poison Ivy.

ARMAS Y EQUIPOS

Batman fue el primer súper héroe en utilizar armas y equipos de avanzada tecnología.

Como todos sabemos, Batman es el archi-millonario Bruno Díaz que, al tener tanto dinero, puede darse el lujo de tener estos preciosos jugueces:

En la BATICUEVA hay una gran cantidad de armas, de las cuales podrás seleccionar algunas, a saber:

1- BATARANG: es un boomerang que podrás utilizar en todo momento y cuantas veces quieras. Sirve para sacarle las armas de las manos a tus enemigos y para paralizarlos por un segundo.

2- STAR: son estrellas ninjas que vienen en cartuchos de nueve, y cuando se te acaban deberás recargarlas. Sirven para dañar a larga distancia a tus enemigos.

3- SMOKE BOMB: son bombas de humo que vienen en cartuchos de cinco, cuando se te acaban podrás recargarlas. Sirven para hacer dormir a tus enemigos (no a los jefes finales) por cinco segundos.

4- FLASH LIGHT: a veces, en algunos niveles se corta la luz, y si tuviste la suerte de seleccionar en la baticueva esta linterna, no tendrás problemas de visibilidad.

5- GAS MAS: es una máscara de gas que deberás utilizar en una pantalla infectada de gas tóxico. Con ella podrás respirar fácilmente; de lo contrario, morirás en poco tiempo.

6- X-RAY GOGGLES: una de las pantallas de este juego es un gran laberinto. Con estos anteojos de rayos X podrás descubrir pasadizos que te facilitarán el camino para llegar al final.

7- PLASTIC EXPLO: estos explosivos sirven para dañar a tus enemigos, al igual que las estrellas ninjas, pero su principal uso es el de romper paredes para abrir caminos nuevos.

8- SPRAY GUN: es una pistola de gas somnífero. Sirve para hacer dormir a tus contrincantes a una corta distancia (las bombas de humo hacen lo mismo a una mayor distancia).

9- GRAPPLING GUN: es la herramienta más usada por Batman. Es una cuerda con un gancho que se prende de las paredes, así Batman podrá escalar, trepar y sortear situaciones muy complicadas.

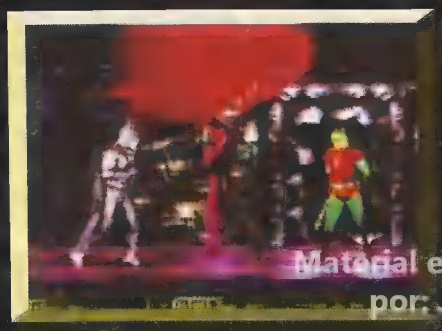
¿Estás listo para pasar largas noches pegado al control? Si tu respuesta es "SI", entonces estás preparado para jugar The Adventures of Batman and Robin, un entretenidísimo y perfecto juego de acción. Este juego se basa principalmente en las espectaculares series de TV de dibujos animados de Batman, de las cuales seguramente escuchaste hablar anteriormente. Lo podemos comprobar viendo el estilo y la ambientación de los fondos, que son muy parecidos a cómo se ve en la Ciudad Gótica de los dibujitos. También los personajes son muy parecidos a los de la serie: grandes y muy bien animados. Los gráficos están muy bien logrados y cada una de las pantallas se encuentra repleta de efectos especiales.

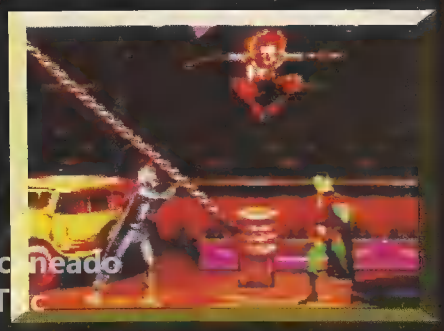
En síntesis, tenés que verlo personalmente para apreciar toda la magia que hay en él. ¿Recordás cómo te impresionaste al ver el juego Aladdin? Esa misma sensación de asombro y satisfacción te revestirá cuando introduzcas el cartu-

FICHA TECNICA

Konami — GAME: The adventures of Batman and Robin

TIPO: Acción
MEMORIA: 16 Megas
SALE EN: —
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: —
NIVELES: —
PASSWORD — BATERIA





Material escaneado por: JT para /TOPKIDSCLUB

SUPER INFORME ESPECIAL

El E3

El número pasado les adelantamos la primera parte de este súper informe especial que se ocupaba del sector Nintendo. Como lo prometido es deuda, hoy les presentamos los sectores Sega y Sony y concluimos con todo el espectro del E 3

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

SECTOR SEGA

Génesis/ Mega Drive

X-PERTS - X-Perts detona el Génesis al máximo. Un proyecto nuclear importantísimo es robado por terroristas. El gobierno de los Estados Unidos debe otorgarles lo que demandan, o el mundo será sacudido por una explosión termonuclear. Allí es donde entra el equipo X-Perts al rescate, y tienen que vencer a la organización terrorista, para despojarla de la base submarina en la que se encuentra el secreto de estado. Este juego tiene animaciones hechas por computadoras, Silicon Graphics y mucha acción (final de 1995)

COMIX ZONE- Este es un juego que te permite entrar en el mundo mágico de los comics. El protagonista es atrapado en un comic de su propia creación, mientras el villano escapa del mismo. Así es como nuestro héroe debe luchar dentro del comic para no quedar atrapado para siempre (Invierno 1995)

GARFIELD- Uno de los felinos más famosos del mundo, debuta este ano en su primer videogame. El juego refleja toda la personalidad de este simpático gato. Parece que mientras Garfield estaba mirando televisión, se quedó dormido. Al despertarse se encontró en uno de sus shows preferidos. Ahora debe intentar salir del televisor en una aventura que incluye jugabilidad, acción y, sobre todo, mucha comedia. Está lleno de niveles, movimientos, enemigos y bonus rounds. (Finales de 1995)

OTROS JUEGOS: Vectorman (Sega), Batman and Robin (Sega), Power Rangers The Movie (Sega), EarthWorn Jim 2 (Shiny/ Playmate), Primal Rage (Time Warner Interactive), Mortal Kombat III (Williams), entre otros.

32X

VIRTUA FIGHTER- Sí, el juego de lucha a base de polígonos que todos conocemos, se ha convertido para el 32 X. A pesar de que se perdió en la transformación, buena parte de los gráficos y definición, toda la jugabilidad que caracterizó a su hermano mayor, permanece intacta. Los ocho jugadores y sus tomas están de vuelta para competir. Todo el movimiento tridimensional, a pesar de no ser tan fluido como en el Arcade, se encuentra en esta espectacular conversión. (Invierno 1995)

THE AMAZING SPIDER MAN- New York está acechada una vez más, mientras un centro de energía importantísimo se va destruyendo. Esto significa el colapso de La Gran Manzana a no ser, claro, que el Hombre Arana llegue a destruir el generador de energía. Batallas explosivas, gráficos increíbles y más tomas que las que nadie tuvo, caracterizan este

gran juego. (Finales de 1995)

OTROS JUEGOS: Ratchet and Bolt (Sega), X-Men (Sega), 32 Xtrem (Sega), Virtua Hamster (Sega), Kolibri (Sega), Clay Fighter 2 (Interplay), Street Racer (Ubi Soft), entre otros.

CONCLUSION: en esta mitad, el 32 X pinta mejor. Luego de un lanzamiento bastante flojo, juegos buenos están empezando a aparecer.

Material escaneado por: JTKc

Game Gear

para TOPROADSCLUB

BATMAN AND ROBIN- En esta aventura, Batman debe rescatar a Robin de las garras de maléficos villanos que buscan apoderarse de Ciudad Gótica. Y como ya habrán adivinado, Batman intentará sacar de aprietos a su amigo y volver a la normalidad a su ciudad. Gráficos rápidos y fluídos y una combinación de armas, trucos y tomas, crean una atmósfera de pura acción (Invierno 1995)

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE- Basándose en la historia de su nueva película, los seis jóvenes con conocimientos increíbles de las artes marciales, están próximos a enfrentarse a su más dura prueba. Un demonio despierta luego de dormir durante 6 mil años e intenta desatar una ola de destrucción. Corre por cuenta de los Power Rangers que no lo logre. El game te da la posibilidad de jugar con los seis jóvenes por separado. (Invierno de 1995)

OTROS JUEGOS: Garfield (Sega), X-Men Mojo World (Sega), VR Troopers (Sega), Chicago Sindicate (Sega), Legends of Ilusion: Mickey Mouse (Sega), The Lion King (Virgin Int.), Primal Rage (Time Warner Interactive), entre otros.

CONCLUSION: el portátil a color de Sega demostró ser una excelente máquina. Se mostraron muchísimos juegos excelentes y estamos seguros de que en los años que vienen, nos va a sorprender aún más.

Sega Saturn

VIRTUA FGHTER 2- Para poder jugar una muy buena conversión del juego de Arcades, Virtua Fighter 2, vas a tener que esperar hasta fin de año, ya que Sega planea lanzar por esa fecha una versión para el Saturn. Por lo que vimos, no esperes tener todos y cada detalle como en el Arcade, porque a pesar de que sea una muy buena conversión, el hardware de la máquina de Sega, no da abasto con la tecnología. Pero vas a poder jugar a todos tus personajes preferidos lógicamente, con todos sus tomas y escenarios (Verano 1995).

DAYTONA USA- Este increíble juego de carreras que ya todos conocemos en los arcades, ha sido convertido -como era de esperarse- para el Saturn. En una muy buena conversión en la que sólo se pierden un poco de los gráficos y otro poco de la movilidad del arcade, pero se mantiene la jugabilidad, Sega apuesta todo. Tenés todas las pistas y perspectivas que hicieron famoso a este título en las salas de video, y nuevas opciones para que no te aburras fácilmente (Lanzamiento del Saturn 1995).

¡BUG!- Este es, en nuestra opinión, el mejor juego para el Saturn. Es un juego de acción con niveles tridimensionales que combina gráficos increíbles con personajes divertidísimos (sobre todo Bug) y toneladas de diversión.

PANZER DRAGOON- Este es un juego distinto. Es un disparador, pero no en una nave o un avión, sino sobre un inmenso dragón. Podés elegir entre distintos puntos de vista y muchísimos niveles para sobrevolar. (Lanzamiento del Saturn 1995)

OTROS JUEGOS: Virtua Cop (Sega), Worldwide Soccer (Sega), Congo The Movie (Sega), Clockwork Knight (Sega), Black Fire (Sega), GehenWar (Sega), Street Fighter Movie (Capcom), Rayman (Ubi Soft), Defcon 5 (Data East), entre otros.

CONCLUSION: la presentación del Saturn dio mucho que hablar. Es una máquina muy poderosa para juegos de 2-D, y bastante buena para aquellos en 3-D.

SECTOR SONY

Play Station

TEKKEN- Este es un espectacular juego de lucha que combina lo mejor del Virtua Fighter y las tomas de juegos como el Street Fighter. Hay en total 17 jugadores: 8 originales y 9 más si pasás el juego con cada uno de los jugadores sin perder ni una vez. Es un excelente juego (1995).

RIDGE RACER- Este es el espectacular juego de carreras que compite con el Daytona de Saturn. En lo que respecta a movilidad, el claro ganador es éste, a pesar de que el de Sega tiene más variedad. El juego representa realismo al máximo. (Lanzamiento del Play Station 1995)

STREET FIGHTER: THE MOVIE - La conversión del juego Street Fighter basada en la película, está cerca de hacer su aparición para la consola de Sony. Tiene todos los personajes del filme digitalizados y todas las tomas del original. También hay nuevos personajes como Sawanda y Akuma, haciendo un total de 14 (Segunda mitad 1995).

OTROS JUEGOS: Starblade Alfa (Namco), To Shin Den (Takara), Act de Lad (Sony), Dark Legends (Data East), Blood Fist (Mindscape), Darkstalkers (Capcom), Defcon 5 (Data East), Wind Comander 3 y Shock Wave 2 (Electronic Arts), entre otros.

CONCLUSION: con este lanzamiento Sony entra sin ninguna duda en la guerra por la supremacía en los video juegos. Tiene muchísimos licenciatarios que están haciendo cascadas de juegos para este sistema. Realmente, Sony está haciendo todo muy bien.

EN SINTESIS: este show fue muy interesante. Mientras Sega y Sony decidieron apurarse y lanzar sus productos de próxima generación este año, Nintendo optó por perfeccionar los juegos Ultra 64. El ganador indiscutido del show fue el Killer Instinct para el SNES, que atrajo multitudes y los dejó boquiabiertos. A éste le siguió la secuela del Donkey Kong, que a pesar de estar muy poco hecha, se veía increíble.

Si pensás comprarte alguna consola nueva, nuestro consejo es el siguiente: no te apures, esperá a que estén todas las cartas sobre la mesa y aprovechá tus sistemas de 16-bit. Por lo menos esperá el lanzamiento del Ultra, para ver si es tan poderoso como parece (según los especialistas, si se le diera un puntaje a los nuevos sistemas, por su tecnología el Saturn calificaría con un uno, el Play Station con un 100, y el Ultra con un increíble 1000).

Pregunta

Es un gusto para mí poder ser socio de Top Kids. Después de esta felicitación viene el pedido: ¿cómo se hace la fatality de Shang Tsung cuando se transforma en Kintaro?¿Y la que le quita el alma?. Una más: ¿cómo hago para liberar a Sonya y a Kano? ¿Me podrían mandar todas las transformaciones de Shang Tsung? ¿Y todos los trucos, fatalities, babalities, y friendships de todos los luchadores? Muchísimas gracias.

Alejandro, Capital Federal

Respuesta.

Ale: con todo gusto responderemos a tus preguntas. Pero vayamos por partes. Comencemos con la fatality de Shang Tsung. Para lograr hacerla tenés que mantener apretado 20 segundos el botón de piña baja y luego soltarlo a un paso del oponente.¿OK? Bueno, para poder quitarle el alma al oponente, tenés que ponerte a su lado, cubrirte y hacer arriba, abajo, arriba y el botón de patada baja. Sobre la de Sonya y Kano, lamentamos desilusionarte: no es verdad que puedas liberarlos. En cuanto a las transformaciones de Shang Tsung, son las siguientes: Liu Kang: atrás, adelante, adelante y cubrirte. J. Cage: atrás, atrás, abajo, y piña baja. Kitana: cubrirte 3 veces. Baraka: abajo, abajo, patada baja. Mileena: mantené 3 segundos piña alta y soltá. Scorpion: mantené, cubrirte y hacé 2 veces para arriba. Reptile: mantené, cubrirte y hacé arriba, abajo y piña alta. Kung Lao: atrás, abajo, atrás y patada alta. Sub Zero: adelante, abajo, adelante y piña alta. Jax: abajo, adelante, atrás y patada alta. Y Rayden: abajo, atrás, adelante y patada baja.

Sobre las tomas especiales, ya fueron publicadas en anteriores números de la revista y tenemos que contestar más cartas. De todas formas, no te podés quejar con todas las respuestas que te dimos.

Pregunta:

Amigos de Top Kids: Tengo 12 años y los felicito por la revista. Y aquí van algunas preguntas que me gustaría que me respondan: ¿Cómo va a ser el Mortal Kombat III? ¿Cuándo va a salir el Saturn?¿ Va a salir el muñeco de Kintaro?

Muchas gracias.

Alberto Grammatico, San Martín, Pcia. de Buenos Aires.

Respuesta:

Alberto, nos encanta saber que te gusta la revista. Ahora vamos directamente a lo que te interesa. Sobre el MK III, encontrarás información en las revistas números 14 y 15 de Top Kids. En cuanto al Saturn, te decimos que ya ha salido al mercado. Y el muñeco de Kintaro... Bueno, ya lo tenés en tus manos.

Pregunta:

Queridos Top Kids: Soy Lucas, tengo 11 años y les escribo para hacerles algunas preguntas. ¿Me podrían decir todas las fatalities del MK 1? Después de los muñecos del MK II, ¿qué muñecos van a poner? Tengo toda la colección del Mortal Kombat, menos la de Rayden. ¿Dónde la consigo? Los felicito por el programa y por la revista.
Lucas Shannon
Boulogne, Pcia. de Buenos Aires.

Respuesta

Querido Lucas: Las fatalities del MK I son: Rayden: adelante, 3 veces atrás y piña alta; J. Cage: 3 veces adelante, y piña alta; Sonya: adelante, adelante, atrás, atrás y block; Sub Zero: adelante, abajo, y piña alta; Kano: atrás, abajo, adelante y piña baja. Liu Kang: hacé una vuelta de 360 grados en sentido opuesto a tu enemigo. Scorpion: mantené block y hacé arriba, arriba a dos pasos de distancia del adversario.
En cuanto a lo de los muñecos, todavía no sabemos muy bien cuáles vendrán, pero, en breve, prometemos adelantar cuáles van a ser. Las revistas se consiguen en la redacción: Felipe Vallese 1558, Capital.

Pregunta :

Salú la barra: Es la segunda vez que escribo y aprovecho para felicitarlos por la revista y el programa. Por otro lado, quería hacer las siguientes preguntas. MK III, ¿sale para Mega? ¿Cómo reconocer un cartucho original de uno trucho? ¿Cuál es el virtua racing legal: el de EEUU o el de Japón?
Gracias desde ya y hang looser para todo el equipo
José Marrocco,
Mar del Plata.

Respuesta:

Sobre el MK III, te informamos que saldrá en octubre y estará disponible también para Mega y Super Nintendo. Con respecto a cómo reconocer a los cartuchos originales de los truchos, te recomendamos que los trates de comprar con la caja original, los planitos y el sello de garantía. Las dos versiones de Virtua Racing son legales: sólo que uno es en inglés y otro, en japonés.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Pregunta:

Me llamo Emmanuel y tengo 10 años. Les quería decir que el programa está buenísimo. Querría saber si existen las brutalities en el MK II. Si existen, quisiera que me las digan.
También quiero saber si van a volver a salir los muñecos de Johnny Cage, Rayden, Sub Zero, Liu Kang y Scorpion.
Muchas gracias.
Emmanuel, Pcia. de Santa Fe.

Respuesta:

Querido Emmanuel: Lamentamos decirte que las tales brutalities de las que vos hablás, no existen. Sobre los muñecos, no creemos que vuelvan a salir. Aunque... quién sabe: todo es posible. De todas maneras, si te los querés asegurar, la única manera es aprovechar un viaje a Buenos Aires y comprar los números atrasados en la redacción.

CONTESTADOR AUTOMATICO

0-600-1234-4

Teléfono, dedo entrenado y listo. Te comunicás con la línea Top Kids donde, como vos sabés, tenés tu espacio. Saludos, escraches, mensajes... En otras palabras: decís lo que a vos se te ocurra. Y después, la grata sorpresa: escuchar tu voz en el programa de la tele o ver estampado en letras de molde todo aquello que vos dijiste en esta misma página. ¿El único requisito? Hablar claro y pausado. Lo demás, corre por cuenta nuestra.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

MENSAJES A LA TELE

* Yo me llamo María Marta y le quería decir a Pablo que es un genio. Chau.

* Hola. Soy Diego Jesús Oliva y quería decir que Top Kids es el mejor programa que hay en la tele.

* Quiero decirle a Pablo que es un fenómeno y que siga así porque lo miro todos los días. Me llamo Paula y, de paso, quería dejarle un beso a mi vieja.

* Habla Marcelo y quiero mandarle un saludo a todo Top Kids. Está buenísimo.

* Hola. Soy Alejandro de Almagro y quería mandar un saludo Pablo y a Aki y decir que el programa está buenísimo. Sigan así y no cambien nunca.

* Habla Marcelo y quiero mandarle un saludo a todo Top Kids. Los quiero mucho.

* Les mando un saludo a todos. Me llamo Ezequiel y bueno, quería saludar a todos los que hacen el programa y la revista. Tanto la tele como la revista están re-buenos.

* Hola. Soy Fernando de San Martín. El programa está buenísimo y ... ¡¡¡sigan hasta el 2000!!!

SALUDO A LA BARRA

* Hola, Pablo. Soy Marina y quería mandarle un saludo a todos los que me conocen.

* Me llamo Rafael Velazco y quería mandarle un saludo a todo el colegio Manuel Belgrano. En especial, a 7mo. "A". Muchas gracias.

* Hola. Soy Christian de Berazategui y quiero dejar un saludo a todo el Instituto San Martín, muy especialmente, al 1er. año del bachiller y, de este grupo, en especial a Juan Fernández y Alexis. Ah! Y para mi mamá, mi papá y toda mi familia. Chau.

* ¿Hola? ¿Sí? Qué tal.

Me llamo Mónica Malan y quiero decir que Aki está re fuerte. Y Pablo, también. Muchas gracias. El programa está re bueno.

* ¿Hola?... ¿Pablo?... Soy Javier y quiero mandar un saludo a toda la escuela Nro. 99, muy especialmente a 7mo. "A".

* Hola. Me llamo Miguel Ángel y quiero mandar un saludo a Roberto y a Ezequiel que son mis mejores amigos. Vivo en Floresta. Bueno... Quiero que me lo publiquen en la revista, ¿eh? . En la parte para mandar saludos. Chau. Gracias. Por favor, publíquenlo.

* Hola. Soy Patricio y quería dejar saludos para toda la escuela Manuel Belgrano de San Andrés. Y... ¡¡¡Aguante Top Kids!!!

LLAMADOS CASI "HOT"

* Hola. Me llamo Karina y quería mandarle un saludo muy grande a Aki y pedirle, también, que me mande un beso. Y también saludo a todo Top Kids que son unos ídolos. Chau. Gracias.

* Me llamo Paula, soy de Hurlingham y quería dejar un saludo para Fernando Rivera que es un re-potro.

* Hola. Quiero decirle a Aki que está re pero re pero re-fuerte. Mi prima y yo lo requeremos. Chau. Ah... Me llamo Alejandra, soy de Temperley.

CONTESTADOR AUTOMATICO 0-600-1234-4
Material escaneado por JTKe para TOPKIDSCLUB

LA ULTIMA: UN ESCRACHE

* Me llamo Hernán y soy de Carapachay. Y quería quemar a mi profesora de inglés, Mónica Agra porque nos da mucha tarea. También quería mandarle un "aguante" a 3ro. "C". Top Kids está buenísimo y la revista, cada día mejor. Gracias y suerte.

LINEA 0-600-1234-4

Al dope GAMES

Material escaneado por TK
/TOPKIDSCLUB

Datos "casi" inútiles

Seguro que escuchaste hablar de las cuevas de Altamira. Si no, ya te explicamos: se trata de antiguas cavernas ubicadas en la región española de Altamira -claro- en cuyas paredes fueron halladas pinturas de más de 20 mil años de antigüedad. Las "obras de arte" son, en realidad, diseños de más de cien animales diferentes que, debido a los trazos, cualquiera podría considerarlos, el día de hoy, como totalmente vanguardistas.

Si hablamos de olfatos y de romances, pocos insectos hay tan sagaces como la polilla macho de la especie Emperador: a una distancia de más de diez kilómetros, la polilla puede percibir el olor de su futura pareja quien será, finalmente, la madre de sus hijos.

Los Papas fueron, son y todo hace pensar que por siempre serán, hombres. Claro que siempre existe la excepción que confirma la regla. Entre el año 847 y 855 de nuestra era, una mujer fue la que rigió los destinos de la Iglesia Católica. Se trató de la papisa Juana quien, para ingresar al Vaticano, se hizo pasar por Juan y asumió su reinado como Juan VIII de Inglaterra. En realidad, este episodio está vinculado con el amor: Juana ingresó al sacerdocio debido a que se había enamorado de un joven monje.

Las coloridas mariposas que dibujamos durante la más tierna infancia son, en realidad, mariposas adultas. ¡Cómo! Sí. Sucede que las mariposas sólo son coloridas -y durante unos pocos días- durante el período de la adultez. Después, un par de semanas nada más, pierden lentamente el color. En ese momento, pasan a ser ancianas.

Hot Hits

Estamos prontos a sacar un compilado de temas de rock nacional. Pero, una vez que elegimos las canciones -todo bien- tuvimos un problema: perdimos los autores. Mejor dicho, los tenemos pero todos mezclados. ¿Qué tal si nos ayudás a encontrar a quién corresponde cada tema?

1.- Yo te avisé
2.- El ritual de la banana
3.- Fernet con Coca
4.- Isabel
5.- Lamento Boliviano
6.- No está
7.- Deja de pedir perdón
8.- Extraño ser
9.- Dos días en la vida
10.- Traición a la mexicana

a) Vilma Palma
b) Los Ratones Paranoicos
c) Los Pericos
d) Fito Páez
e) Diego Torres
f) La Zimbabwe
g) Twiggy
h) Los Enanitos Verdes
i) Los Fabulosos Cadillacs
j) Suéter

Only For Nintendo

KILLER DAY

30 de Agosto

Material exclusivo
por: TOPKILLER
para
TOPKILLER

AHORA PARA SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

GRATIS

CON LA COMPRA DE LOS PRIMEROS 1000 CARTUCHOS NINTENDO TE REGALA UN CD CON LA BANDA ORIGINAL DE KILLER INSTINCT

Concursos y Cupones

Material escaneado por: TKC para /TOPKIDSCLUB

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: .....

Calle: ..... **Nº** .....

Ciudad: ..... **(Cod. Postal)** .

Provincia: ..... **Tel.:** .....

Fecha de Nac.: ..... **Documento:** .....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA / GENESIS
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?) .....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

.....
.....
.....

El sorteo se realizará en el último programa de agosto de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Top Kids Music

Nacional

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....
6) .....
7) .....
8) .....
9) .....
10) .....

Internacional

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....
6) .....
7) .....
8) .....
9) .....
10) .....

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

Top Kids Toys

Niñas

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

Varones

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

Juegos de Mesa

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

GAMES

Material escaneado por JTKe para /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Game Gear

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

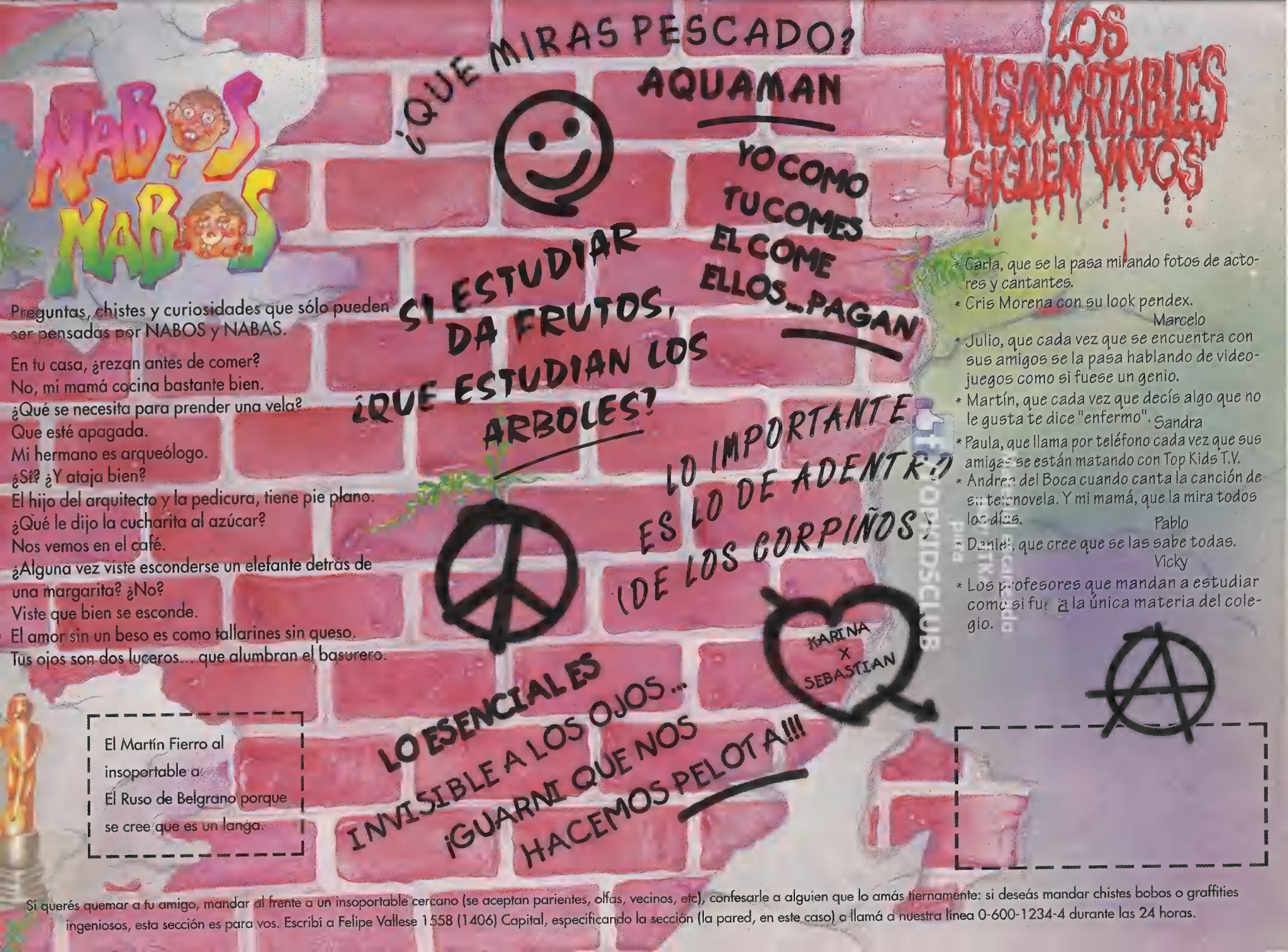
taller4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)

Material escaneado
por /TKC
para
DPKIDSCLUB


NABOS Y NABAS
¿QUE MIRAS PESCADO?
AQUAMAN
YO COMO TU COMES EL COME ELLOS... PAGAN
SI ESTUDIAR DA FRUTOS, ¿QUE ESTUDIAN LOS ARBOLES?
LO IMPORTANTE ES LO DE ADENTRO (DE LOS CORPIÑOS)
KARINA X SEBASTIAN
LO ESENCIAL ES INVISIBLE A LOS OJOS... ¡GUARNI QUE NOS HACEMOS PELOTA!!!
LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS
Preguntas, chistes y curiosidades que sólo pueden ser pensadas por NABOS y NABAS.
En tu casa, ¿rezan antes de comer?
No, mi mamá cocina bastante bien.
¿Qué se necesita para prender una vela?
Que esté apagada.
Mi hermano es arqueólogo.
¿Sí? ¿Y ataja bien?
El hijo del arquitecto y la pedicura, tiene pie plano.
¿Qué le dijo la cucharita al azúcar?
Nos vemos en el café.
¿Alguna vez viste esconderse un elefante detrás de una margarita? ¿No?
Viste que bien se esconde.
El amor sin un beso es como tallarines sin queso.
Tus ojos son dos luceros... que alumbran el basurero.
El Martín Fierro al insoportable a El Ruso de Belgrano porque se cree que es un langa.
* Carla, que se la pasa mirando fotos de actores y cantantes.
* Cris Morena con su look pendex.
Marcelo
* Julio, que cada vez que se encuentra con sus amigos se la pasa hablando de videojuegos como si fuese un genio.
* Martín, que cada vez que decís algo que no le gusta te dice "enfermo".
Sandra
* Paula, que llama por teléfono cada vez que sus amigas se están matando con Top Kids T.V.
* Andrea del Boca cuando canta la canción de su telenovela. Y mi mamá, que la mira todos los días.
Pablo
* Daniel, que cree que se las sabe todas.
Vicky
* Los profesores que mandan a estudiar como si fuera la única materia del colegio.
Si querés quemar a tu amigo, mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc), confesarle a alguien que lo amás tiernamente: si deseás mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a nuestra línea 0-600-1234-4 durante las 24 horas.

la historia del TOP Rock

Material escaneado por JTKc para TOPROCKCLUB

NIR

el sonido de Seattle

Pocos grupos en tan poco tiempo lograron la popularidad y el éxito alcanzado por Nirvana. Tras la muerte de Kurt Cobain -en abril del año pasado- la banda oriunda de Seattle y a quien se le atribuye la paternidad del estilo grunge, ocupará en la historia de esa música llamada rock and roll, una de sus páginas más importantes.

Corría 1991 cuando Michael Jackson, preocupado, preguntó quiénes eran esos muchachos harapientos que lo habían desbancado de los rankings más importantes de los Estados Unidos. Nevermind (No importa, en buen castizo) era el nombre del disco de los Nirvana -que así se llamaban los muchachos- que había colocado al Dangerous de Jackson en un segundo lugar y que desconcertaba al más famoso bailarín-cantante de los últimos tiempos. Su desconcierto estaba por demás justificado: ni Jackson ni los especialistas alcanzaban a identificar ese estilo de música arisca y guitarrera. Sólo unos pocos meses después, se dieron cuenta de que era inútil tratar de explicarlo ya que Nirvana había roto con todos los estilos creando uno nuevo: el grunge.

De la mano de Kurt Cobain

Los pantalones rotos y las cabelleras descuidadas formaban parte de ese nuevo rock alternativo de la banda que rompía con todo lo conocido a partir de un hit: Smells like teen Spirits. A partir de los diez millones de copias vendidas de Nevermind, el rostro de un tal Kurt Cobain ocupaba la tapa de todas las revistas especializadas. Había nacido el grunge y desde la ciudad de Seattle, los Nirvana -muy a su pesar- alcanzaban el éxito masivo que ellos mismos decían despreciar desde su música y a partir de los miles de reportajes que los contaban como protagonistas.

Kurt, después de su casamiento con la cantante del grupo Hole, Courtney Love, comenzaba a sentir la presión del éxito. Tal vez, no se reconocía a sí mismo liderando a una banda taquillera, viajando por todo el mundo, asediado por la prensa. Quizás extrañaba su ciudad, Seattle, musa inspiradora de sus letras y madre espiritual de la llamada Generación X. Vaya uno a saber por qué pero, ubicado en la cima del rock

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

VANA

contemporáneo y con su nuevo disco en la calle, In Utero, Kurt Cobain comenzó un proceso de autodestrucción como tantos otros mitos del rock. Según se dice, esta segunda placa iba a llamarse, en realidad, "I hate myself and I want to die" que se traduce en algo así como "me odio a mí mismo y me quiero morir"... una frase por demás elocuente y que, en definitiva, desnudaba en parte aquello que Kurt comenzaba a sentir y que daría paso a la tragedia.

Abril del '94

Los recitales de Madrid y Barcelona (que formaban parte de su gira europea) habían sido todo un éxito. Y el estado de ánimo de Kurt Cobain se encontraba inversamente proporcional a las circunstancias. Un bajón, bah... En Roma padeció una aguda crisis que terminó con su internación en estado de coma. Nadie sospechaba que eso era sólo un prólogo. Faltaban pocos días para el 8 de abril, la fecha en que Kurt, solo en casa, decidió suicidarse, dejándole una carta a su mujer donde ahondaba en lo que sentía y que no era otra cosa que lo que tantas otras veces había insinuado en canciones tales como Stay away o On a plain. "Ya hace demasiado tiempo que no me emociono ni escuchando ni creando música, ni tampoco escribiendo... ni siquiera tocando rock and roll", decía en su carta y a manera de despedida. "Simular que lo estoy pasando bien sería el peor crimen que me pudiese imaginar", finalizaba.

A un año y meses de su muerte, Bleach, Nevermind, In Utero y el Unplugged grabado en New York, constituyen su legado. Sus ex-compañeros, el baterista Dave Grohl y el bajista Krist Novoselic, reclutaron nuevos músicos y formaron el grupo llamado Foo Fighters. Coutney Love editó un nuevo álbum, Live Through this (Vive a través de todo eso). Todos ellos continúan con el grunge, el estilo creado por Cobain que sobrevive a la tragedia.

SUPER GAME WORLD
CLUB Nintendo®
GAME BOY® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Video juegos únicamente originales.
Servicio técnico.
Todas las tarjetas de crédito.
Alquiler, canje y ventas.
Boulogne Sur Mer 664
Gral. Pacheco. Tel. 736-2304

ANOTHER WORLD

MEGA

CODIGOS

Seguro que más de uno se ha vuelto loco intentando avanzar por este extraño mundo.

Para todos aquellos que no se caracterizan por su paciencia, aquí estan los códigos para las distintas fases.

Fase 1: LDKD
Fase 2: HTDC
Fase 3: CLLD
Fase 4: LBKG
Fase 5: XDDJ
Fase 6: FXLC
Fase 7: KRFX
Fase 8: KLFB
Fase 9: DDRX
Fase 10: HRTB
Fase 11: BRTD
Fase 12: TFBB
Fase 13: TXHF
Fase 14: CKJL
Fase 15: LFCK

FLASHBACK

MEGA

CLAVES

Ahora te presentamos las claves de los niveles NORMAL y EXPERTO de este sensacional juego.

NORMAL:
1: Falcon
2: Data
3: Milord
4: Quicky
5: Bijou
6: Bubble
7: Clip

EXPERTO:
1: Clio
2: Acrtc
3: Blob
4: Stun
5: Mimilo
6: Hector

DESERT STRIKE

MEGA

FATALITIES ESPECIALES

Para conseguir refuerzos y empezar el juego con cinco helicópteros en lugar de dos, sólo tenés que poner este Password.

Password: tqqqlom

DAVID ROBINSON' SUPREME COURT

MEGA

PASSWORDS

Con estos Passwords te harás el amo de la cancha. Si conseguís además ganar alguno de los siguientes partidos, te podrás enfrentar al mismísimo David Robinson

- Los Angeles / Detroit: CABCDEA1F
- Chicago / Nueva York: ASTURBQ1E
- Nueva York / Detroit: FMJCLJY1B
- Detroit / Los Angeles: WYBCDEAYU

JUNGLE STRIKE

MEGA

PASSWORDS

Estos Passwords te servirán para poder empezar en los niveles ocho y nueve y además con diez vidas extra.

- Nivel 8: 7PGCZJYK34X
- Nivel 9: NCZJFD3BR67

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

SNES

TODOS LOS 27 EQUIPOS DERROTADOS

Si ya sos un ·master· del NBA JAM, te damos este truco para que el juego se torne un poco más complicado.

En la pantalla de título, presioná en el control uno START y el código:

Y, ARRIBA, ABAJO, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO.

Luego, en la pantalla donde colocás tus iniciales, escribí JAM. Así, conseguirás obtener a todos los 27 equipos del juego derrotados y además los personajes secretos se revelarán solos.

LOTUS TURBO CHALLENGE

FATALITIES ESPECIALES

Introduciendo estos códigos conseguirás diferentes ventajas.

- MANSELL
- SLUGPACE.

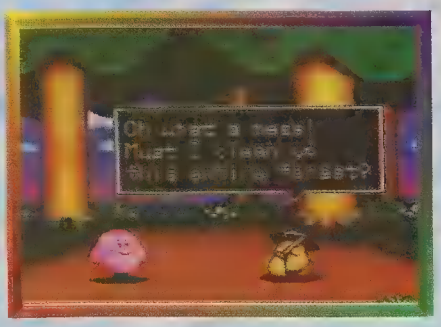
Material escaneado
por ITR
para
/TOPKIDSCLUB

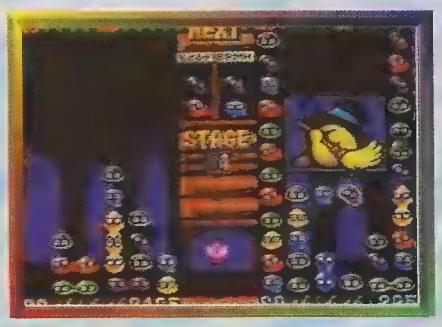
KIRBY'S AVALANCHE

SNES

OPCION ESPECIAL

Si estás buscando algo de variedad en Kirby´s avalanche, probá con este práctico truco.
En el control 2, presioná y mantené todo el tiempo los siguientes botones: A, B, X, Y, luego reseteá tu Super Nintendo. Seguí manteniendo apretados los botones mencionados y seleccioná la opción ´option command´. Una vez en ella, seleccioná la opción ´custom command´. Cuando la pantalla de ´custom command´aparezca, tendrás muchas opciones secretas para seleccionar y alterar el juego.





CLAYFIGHTER 2: JUDMENT CLAY

SNES

AUMENTO DE VELOCIDAD

Cuando vos jugás al juego Clay Fighter 2: Judment Clay en el modo normal, podés ajustar a tu gusto la velocidad del juego, yendo a la pantalla de opciones. Si querés aún más velocidad que lo normal, tendrás que ir a la pantalla de comienzo de juego, mantené presionado el botón Y, y realizá la siguiente secuencia L, L, R, ABAJO, IZQUIERDA y R. Ahora, entrá a la pantalla de opciones, donde podrás elegir hasta 10 de velocidad.

Si necesitás agregar algo distinto a tus combates en este juego, podés utilizar el truco de ´Random select´, seguramente ya conocido por todos ustedes por usarlo en el Mortal Kombat.
Este truco se realiza de la siguiente manera: antes de comenzar una nueva lucha, en la pantalla de selección de personajes, presioná L y R al mismo tiempo. Nunca sabrás con qué personaje jugarás, pero si sos realmente bueno, podrás ganar con cualquiera de ellos.

RANDOM SELECT.

Material enviado por Mike para POWER UP

SUPER BOMBER MAN 2

SNES

/TOPKIDSCLUB

Cuando comenzás a jugar el Bomber man 2 en el modo Normal, estarás equipado con una bomba y una llama sola. Matar a los enemigos en las primeras pantallas es un poco difícil, porque estás forzado a acercarte demasiado a ellos por el pobre poderío de tus armas.

Para facilitarte esta tarea, te daremos este truco, el cual consiste en ir, antes de comenzar el juego, a la pantalla de password y tipear IIII como tu password. Así, empezarás el juego con seis bombas, seis flamas y el detonador.

ARCO IRIS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR A TODO EL PAÍS DE TODOS LOS TÍTULOS Y TODAS LAS CONSOLAS

Podés comprarlo por teléfono con tu tarjeta de crédito

INTENDENTE CAMPOS 2063
SAN MARTIN Bs. As. (1650)

(01) 753-6314

Nuestros productos viajan por *ANDREANI*

Material escaneado por TKS con /TOPKIDSCLUB

Sí, sí ... ya sabemos: estamos recontra atrasados con esta historia de El Club de Top Kids. Es que son tantas las cartas que recibimos, tanto aquí en la revista como en el programa, que nuestras computadoras no dan abasto con tanto trabajo. Mientras todo esto se soluciona -que, prometemos, será en breve- les presentamos a los ganadores del sorteo del mes. No se preocupen por el tema de las credenciales: las tengan o no, todos aquellos que nos han mandado sus cartas igual participan en los sorteos que diariamente hacemos por tele.

Sorteo Socios

Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
3-5	0292	**Víctor Costa**	Cartucho
3-5	2909	**Andrés Ramo** (Villa Constitución-Santa Fe)	Remera
4-5	0626	**Fernando Medina** (La Tablada)	Remera
5-5	3380	**Gonzalo Fraga** (Capital)	Remera
8-5	2183	**Sebastián Amoroso** (Lanús)	Remera
9-5	0356	**Hernán Pena** (Bariloche-Río Negro)	Remera
10-5	5016	**Gastón Federico Sánchez** (Córdoba)	Cartucho
10-5	2176	**Rodrigo Vega** (Mendoza Capital)	Remera
11-5	3373	**Ricardo E.Bacigalupi** (Magadalena, Bs.As.)	Remera
12-5	2852	**Alan Rubén Lolla**	Remera
15-5	2702	**Francisco Laurino**	Remera
16-5	2250	**Juan Alberto Llanes** (Jachal, San Juan)	Remera
17-5	1556	**Esteban Errotabhere** (Punta Alta, Bs.As.)	Cartucho
17-5	1237	**Luciano Batistela**	Remera
18-5	1022	**Guillermo Banar** (La Plata)	Remera
19-5	2239	**Yamil Omar Maari**	Remera
22-5	1717	**Bautista Rivaredo** (Villa Mercedes, San Luis)	Remera
23-5	2150	**Nicolás Magliamesi** (Monte Grande, Bs.As.)	Remera
24-5	5331	**Sebastián Aramayo** (Don Torcuato)	Cartucho
24-5	5223	**Luis Pasini** (Boulogne, Bs. As.)	Remera
25-5		**No se emitió programa**	
26-5	1553	**Patricio A. Dues** (San Miguel de Tucumán)	Remera
29-5	5035	**Willy Iglesias** (Capital)	Remera
30-5	6048	**Pedro Toullet** (Quilmes)	Remera
31-5	0484	**Martín Caramutto** (Temperley)	Remera
1-6	3651	**Federico Jaconi** (Lomas de Zamora)	Remera
2-6	3639	**Pedro Vargas** (San Justo)	Remera
5-6	1533	**Angel de la Encina** (Rosario de la Frontera)	Remera
6-6	0640	**Gerónimo Montero** (La Plata)	Remera
7-6	1572	**Gonzalo Figueras** (Quilmes)	Cartucho
7-6	4263	**Guillermo Marcoantonio** (Martínez)	Remera
8-6	3552	**Sergio Medina** (José León Suárez)	Remera
9-6	2324	**Gustavo Guzmán** (Isidro Casanova)	Remera
19-6	5483	**Sebastián Amoros** (Lanús)	Remera
20-6	2073	**Juan Manuel Corrales** (Capital)	Remera
21-6	4558	**Bruno Vicente** (Pehuajo)	Remera
21-6	0660	**Gonzalo Paredes** (Capital)	Cartucho
22-6	2460	**Alejandro Andreas** (San Fernando)	Remera
23-6	2495	**Jonathan Di Yacavo** (Morón)	Remera
26-6	5659	**Sergio Ocampo** (Moreno)	Remera
27-6	0795	**Damián Ferrueco** (Capital)	Remera
28-6	2010	**Daniel Sánchez** (Salliquelo)	Cartucho
28-6	0666	**Mario Patronelli** (San Miguel)	Remera
29-6	6140	**Maximiliano Muratore** (S. Antonio de Padua)	Remera
30-6	1252	**Nicolás Caputo**	Remera
3-7	5287	**Andrés Franco** (Capital)	Remera

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPINDSCLUB

Si querés tener lo último de lo último, lo único que tenés que hacer es: ir al Mundo del Videojuego. Porque ahí están todos los videojuegos del mundo a precios increíbles. Y si no podés venir, llamás por teléfono y te los mandamos a tu casa. Decile a tu viejo que llame con vos con la tarjeta de crédito al **951-1903/1924/3091** o **831-9635**. Se pueden pagar en en 3, 6 o 12 pagos. Tienen garantía oficial y el respaldo técnico de El Mundo del Videojuego. Agarrá ya el teléfono. **¿O pensás seguir matando marcianitos?**

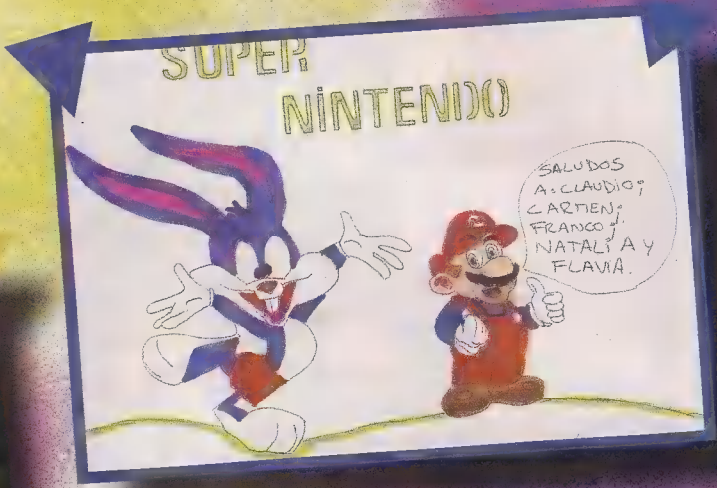
Corrientes 2171- Scalabrini Ortiz 2479- En Mendoza: Las Heras 257. Tel.: (061) 253365

AGENTE OFICIAL
Nintendo

Los Artistas

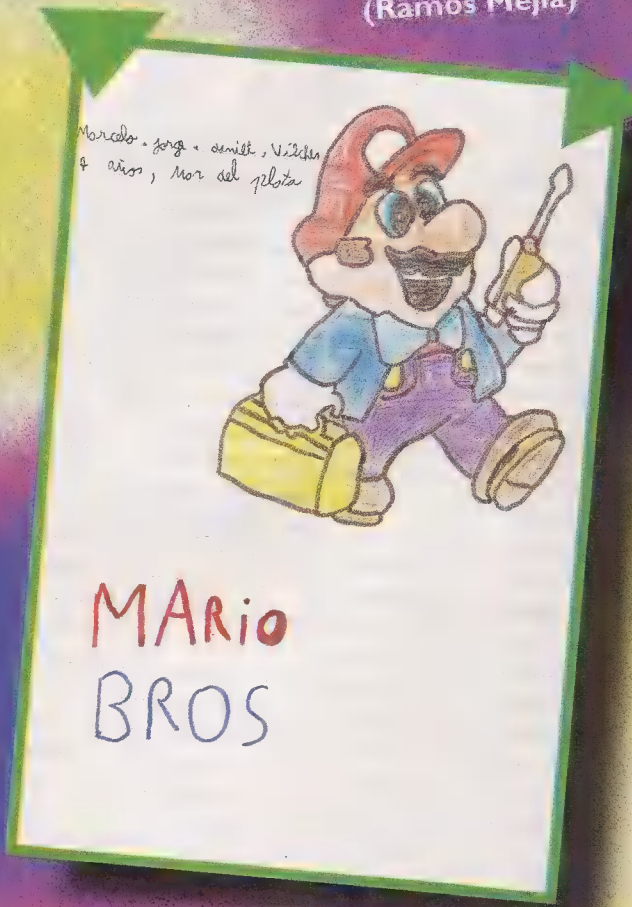
Material escaneado por Kit para TOPKIDSCLUB

Lápiz, tempera, crayones... Nos llegan dibujos con todas las técnicas y todos los colores. Todos están buenísimos y, no es verso, nos cuesta un montón elegir aquellos que, finalmente, ilustrarán estas dos páginas. Es que los artistas ponen todos sus esfuerzos para que sus obras de arte salgan publicadas en Top Kids. Bueno, estos son los dibujos de nuestros artistas invitados de este mes. Para mirar y admirar.



Mónica Perez
(Ramos Mejía)

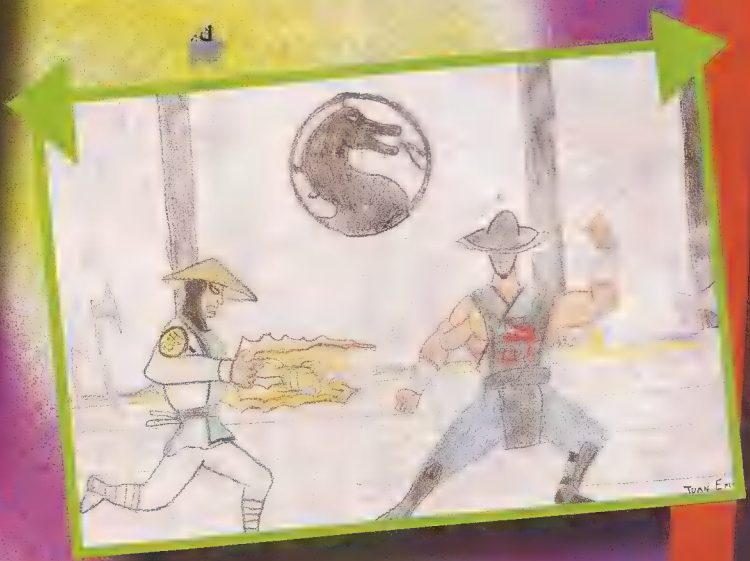
Lucas Candia y Cristian del Castillo
J. D. Perón 4295 - La Tablada



Marcelo Vilches
Hernandarias 3651
Mar del Plata

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCL

Daniel Escobar
Alejandro Korn - Bs. As.



Juan E. Escobar
Trelew- Chubut

Natalia Alionis
Capitán Bermudez- Santa Fe

Adrián Quirler Cervantes- Río Negro

El E3

(como nadie te lo mostró)

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Seguramente ya leiste sobre este increíble show en las páginas de esta misma revista. Te enteraste de todas las novedades y juegos, pero no de cómo era el show. Este mes, en Comprendiendo los videogames, te mostramos el E3 como nunca antes lo habías visto.

El E3 no es para cualquiera. Para entrar, tenés que ser un periodista de videogames, un programador, o un empleado de alguna importante compañía que esté relacionada con los videogames. La parte mala es que el que va al E3 va a trabajar, y va a estar tan ocupado que no va a tener ni un segundo de tiempo libre para admirar todo lo que esta importante exposición ofrece. Los tres días que duró el Show estuvieron llenos de sobresaltos y corridas.

EL SHOW

De lo que vamos a hablar en estas páginas, es del Show en sí. Cuando uno entra, lo primero que ve es una especie de galpón enorme lleno de stands con carteles enormes que promocionan productos. La promoción no se hace sólo con carteles, Acclaim por ejemplo tenía el Batimóvil estacionado en su stand y estaba vigilado por media docena de "Gatúbelas", todo para la promoción del juego de la película Batman Forever (Batman por siempre).

El Stand de Acclaim

LOS "ARCADES"

Para que las personas prueben los juegos y vean qué tal son, había en todas partes unas máquinas enormes parecidas a los arcades pero con diseños espectaculares. Estas máquinas contenían en realidad consolas como el Play Station, el Saturn o el 3DO con juegos en etapas de desarrollo que van a ser lanzados

recién dentro de tres o cuatro meses. Es impresionante poder jugar a un game que todavía no fue lanzado.

LAS CONFERENCIAS

Para los anuncios importantes, había una serie de "salas de conferencias" muy bien ambientadas en donde los representantes de las compañías explicaban sus planes a la prensa. Pero por supuesto, los anuncios más importantes de todos se hacían en salas privadas, a donde sólo se podía entrar con un pase especial.

Una de las salas de conferencias del E3

LAS NOVEDADES

Al margen de los anuncios de nuevos e impresionantes juegos, una de las cosas que más llamaban la atención eran algunos accesorios realmente para excéntricos. Para comprarlos, primero necesitás ser millonario. El X-O-Tron VR para 3DO es espectacular, pero cuesta la módica suma de U$S 22.000. Es un equipo que se conecta al 3DO, vos te parás en el medio, te ponés el casco de realidad virtual y te movés en mundo en 3D. El aparato es capaz de girar en cualquier dirección.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Con su precio de U$S 22.000., no muchos van a poder comprar el X-O-Tron.

LOS STANDS

Los mejores stands (si se podrían llamar así a semejantes monstruosidades) fueron los de Sony y Nintendo. Sony invirtió más de 4 millones de dólares en el diseño y construcción de su stand. Allí se podía jugar a versiones de Play Station de los juegos Wipeout (juego que mostraremos en detalle en las próximas ediciones de esta sección) y Mortal Kombat III.
El stand de Nintendo fue enorme, y tenía como invitados a Silicon Graphics y las demás compañías que participan en el desarrollo del ULTRA 64. Nintendo mostró algunos juegos impresionantes para SNES, Game Boy y Virtual Boy, pero ninguno para el ULTRA 64.

La entrada al stand de Nintendo

EL FINAL

Una vez pasados los tres días, todos volvieron a sus casas. A pesar de que casi todos pasaron más de diez horas por día en el show, a muchos les pareció más que corto. En el show hubo mucho más que videojuegos, ya que se mostró todo lo nuevo relacionado con la electrónica. Fue uno de los shows más grandes y mejores del mundo. El próximo show de semejante magnitud será el CES, a llevarse a cabo en Enero de 1996 en Las Vegas.

EMILIANO POLIJRONOPULOS

CORREO DE BlaBlaBla LOS CHICOS

Material escaneado por TKo para TopKidsClub

Sí, lo sabemos: llevamos meses de atraso con esto de responder cartas. Sucede que son tantas que casi les diríamos, no damos abasto. Esto no quiere decir, de ninguna manera, que nos dejen de escribir. No, para nada. Con estas líneas sólo les queremos pedir un poquito de paciencia. Ya publicaremos tu carta... es una cuestión de tiempo, nada más. Mientras tanto, podés entretenerte con lo que dicen estos lectores que, como ya podrás leer en las próximas líneas, nos hablan de todo un poco.

Sobre la revista y el programa

Oriundo de San Martín de los Andes -bellísima localidad neuquina- Martín dice que le gusta mucho tanto el programa como la revista aunque él quisiera que el programa fuera más largo y que la revista tuviera más información sobre video juegos. Como te habrás dado cuenta, Martin, ya en este número agregamos páginas de lo que vos pedís.

[illegible] de Jujuy

Nuestra fanática amiga dice que sigue la revista desde que empezamos con el Mortal Kombat 2 y que, para ella, a nuestra publicación no le falta absolutamente nada. Claro que su mamá no opina lo mismo y sugiere que "achiquemos las letras y pongamos más cosas".
La sugerencia será tenida en cuenta, claro. No vamos a hacer lo que dice el papá de Marisa (que a la mamá, hay que seguirle la corriente) Los trucos, te los debemos. Y, por supuesto, esperamos tu historieta.

Humberto Cabana, de Capital.

Dice que se recopa con el programa -muy especialmente el del sábado- y que también le gusta mucho la revista, en especial la sección de trucos y los muñecos que son excelentes ("Goro me pareció el mejor de todos"). Pide más páginas para Sega (notarás que ya cumplimos con tu pedido) y, además, manda saludos para Pablo, Aki y Emiliano. Todo mandado, todo mandado.

Ignacio Martín Lescano, de Río Gallegos

Considera que la revista tiene un precio alto, aunque dice que es muy linda . No obstante, señala que le agregaría más páginas para videogames y, también, más páginas para laberintos, sopas de letras y juegos en general. Sugerencias recibidas y, por supuesto, tomadas en cuenta.

Guillermo y Diego Páez de Chubut

Nos escriben directamente desde Comodoro Rivadavia para decirnos que el programa es muy completo y que la revista les gusta mucho porque tiene "de todo un poco". Piden, además, que pongamos las direcciones de cada lector para así poder cartearse con otros fanáticos. Buena idea, ¿No?

Cartas feministas

Material entregado por JTKc

/TOPKIDSCLUB

Gabriela Allevi, de Resistencia

Dice que el programa está re bueno y que le gusta mucho la parte en la que dicen trucos para los juegos de Súper Nes. Además, afirma que mandó esta carta para que no digan que las mujeres no pueden jugar con los juegos electrónicos. Pero, estimada Gabriela: ¿quién ha osado decir semejante herejía?

Sabrina Akaiss, de General Pacheco.

Nos cuenta que le encanta el video game de Mortal Kombat II porque hay fatalities realmente buenas y, además, porque "este game tiene dos personajes femeninos, cosa que me alegra porque en los otros son todos hombres". Sabrina, además de la defensa de su sexo, añade que quisiera una sección dedicada a PC. Como te habrás dado cuenta, a partir de este número comenzamos a publicar dos páginas tal cual vos las pediste.

Sobre video games también hay

Leonardo Melfesi, de Cañuelas

Me gustaría que publiquen más información sobre juegos de Family y quiero hacerles una pregunta: ¿cuándo va a salir el Mortal Kombat III para Arcade? Respuesta: ya salió. En cuanto a que te avisemos si salís sorteado, quedate tranqui: de alguna manera te lo haremos saber.

Omar Martínez, de Córdoba

El amigo cordobés afirma que le gusta mucho el programa pero que sería mejor si tuviera más duración. En cuanto a la revista, solicita que enseñemos más trucos para Mega.O.K., Omar, trataremos de cumplir con tu pedido.

Canjes

Maximiliano Santa Cruz, de Córdoba

Dice que tiene un Super Nes con 12 juegos: M.K.II, S.F. II, Turtles 4, Castlevania 4, Act Raiser II, Axelay, Art of Fighting, Súper Mario World, entre otros. Maxi desea canjearlo por un Sega CD si puede ser. En caso de que se produzca la feliz coincidencia de que otro fiel lector desee desembarazarse del Sega y obtener el Super Nes, no tiene más que comunicarse con Maxi llamando al (051) 7135-32 o escribiendo a Urquiza 1726, Córdoba, Córdoba. En cuanto a tus sugerencias, las tendremos en cuenta, por supuesto.

ULTRA 64

Como les adelantamos en exclusiva el mes pasado en esta misma sección, el lanzamiento del ULTRA 64 fue retrasado hasta abril de 1996. La causa de la demora es que, a pesar que la consola está completamente terminada (inclusive el diseño de la carcaza exterior), ninguno de los juegos ha sido terminado.
Si quisiera, Nintendo podría lanzar hoy mismo esta nueva super consola, pero a ninguno de los jugadores les gustaría ver y jugar games incompletos o de baja calidad. Howard Lincoln, uno de los más altos funcionarios de Nintendo dijo: "luego de 19 meses de intenso desarrollo, hemos llegado a nuestras dos metas principales para el ULTRA 64: desarrollar un circuito capaz de crear videojuegos jamás antes vistos, y poder vender esta nueva consola a menos de U$S 250 (en los EE.UU.). Sin embargo, hemos tomado la decisión de no apurarnos y de darle el tiempo suficiente a los programadores de acostumbrarse a la programación en el ULTRA 64." Para los jugadores, eso significa esperar seis meses más. Una lástima.

SATURN

Por el lado de Sega, el Saturn fue lanzado aproximadamente cinco semanas atrás en los EE.UU., unos cuatro meses antes de lo que se esperaba. La razón de este "lanzamiento apurado" es que Sega está preocupada por la feroz competencia que tendrá a fin de año y principios del siguiente con el Play Station de Sony y con el ULTRA 64. Al lanzar su nueva consola meses antes de la competencia, tiene más

Material escaneado por HX para TOPKIDSCLUB

NOTICIAS CALIENTES

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides, si es algo bueno: lo viste primero en ¡NOTICIAS TOP SECRET!

oportunidades de atrapar a mayor cantidad de videojugadores. El efecto negativo de este lanzamiento es que ni siquiera los programadores de Sega han podido terminar todos sus juegos. Games como Panzer Dragoon y Daytona USA ya están disponibles, pero Street Fighter: the movie, Road Rash, NHL Hockey y Bug estarán listos cerca de la fecha original en que Sega lanzaría el Saturn.

EL SATURN, LA NUEVA CONSOLA DE SEGA

¿QUE PASARA CON LAS NUEVAS CONSOLAS?

En estos momentos, las compañías líderes de los videojuegos están lanzando sus nuevas consolas con tecnologías de última generación, con la esperanza de atraer a todos los jugadores que en estos momentos juegan con equipos de 8 o 16 bits. Pero con lo que no cuentan es que estos jugadores ya tienen una consola, y que las nuevas consolas son bastante más caras, por lo que el cambio a las consolas de 32 y 64 bits tardará dos o tres años, al menos en nuestro país.

¡ATENCION: ALBUM DE FIGURITAS DE MK!

En los Estados Unidos hay muchos productos derivados de los videojuegos, pero a la Argentina no llega ninguno. Es por esto que te anticipamos con alegría el lanzamiento en nuestro país de un álbum de figuritas del Mortal Kombat.
Es completísimo. Para enumerarte algunas de las cosas que trae: cuenta la historia del MK, de los personajes, te explica las 144 tomas de todos los luchadores del MKII (para Mega, SNES y Arcade), te muestra a los personajes secretos, trae un suplemento de figuritas redondas para coleccionar con los personajes del MKI, II y III, tiene un comic completamente nuevo que te cuenta la historia del MK desde el principio hasta el final del MKIII y te cuenta todos los trucos que hay para el MKII de Mega y SNES. Pero lo mejor de todo es que trae un informe especial del MKIII y de la película del MK.

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

¿Te mareamos con tanta información? El álbum es impresionante. Son 50 figuritas redondas y 198 figuritas autoadhesivas que no sólo podés pegar en el Album sino en cualquier lugar, ya que están cancherísimas y sirven para decorar desde carpetas hasta tu cuarto. Como si todo esto fuera poco, tiene muchos premios importantes. Sale este mes y lo vas a poder encontrar en todos los kioscos.

ECTS

ECTS (European Computer Trade Show) es la exposición más importante de electrónica de toda Europa. Es tan importante como el E3 (Electronic Entertainmet Expo), el CES (Consoumer electronics Show) de los Estados Unidos y el Shikonshai Show de Japón. En estos espectáculos se muestran los últimos juegos, consolas y tecnologías.
Uno de los más recientes shows fue el ECTS, que se realiza una vez al año en Londres. Se especializa en juegos de PC, pero este año estuvieron presentes Sony, con su Play Station y Sega con su Saturn. El show fue un éxito y estas dos compañías anunciaron el lanzamiento de sus consolas y de una larga lista de juegos en Europa.
En el ECTS se vieron las últimas novedades

Ultra-Tech

Como muchos ya saben, Robotech, la serie animada que todos conocemos y amamos, sale para el Ultra 64 de la mano de Gametek. Estas son las primeras y muy preliminares (sí, esto es preliminar aunque vos no lo creas) imágenes de lo que se viene.
La historia: la Tierra se ve sacudida por una guerra civil. Luchan todos contra todos, creando un caos total. Inesperadamente, los científicos descubren una nave alienígena a punto de chocar con la tierra. Frente a esta noticia, los gobernantes se unen deteniendo la guerra y formando un gobierno unido. Bajo esta administración, un equipo de investigación se encarga de restaurar la gran nave alienígena. Estos consiguen descifrar las claves de una nueva tecnología llamada Robotech. La nave ahora encargada de proteger la Tierra es llamada SDF I y así sigue la aventura.

Nintendo 4 y Spielberg

Uno de los rumores más interesantes del mes es que posiblemente el equipo creativo de Spielberg entre en el grupo de programadores exclusivos para el Ultra 64.
¿Te imaginás? Dicen que luego de ver el poder que se alcanzaba con el Ultra, Steven Spielberg quedó tan sorprendido que se entusiasmó con crear juegos. Cuando sepamos más del tema, te contaremos.

CORTITAS:

✔ ***Primal Rage, uno de los mejores juegos de lucha de los Arcades, será lanzado para Mega, SNES, Game Boy y PC CD-Rom el 25 de este mes.***

✔ ***El MKIII fue lanzado en los Arcades, pero para muchos jugadores no era lo que esperaban. A otros, les encanta. Las opiniones están muy divididas, pero el éxito o el fracaso de este juego se verá cuando salga para las consolas en octubre de este año.***

✔ ***Les mostramos el mes pasado en esta misma sección una imagen del ULTRA 64, en la que se podía ver que tiene entradas para cuatro joysticks. Los últimos rumores indican que estos joysticks van a ser increíbles. Según oímos, al igual que el joystick del SNES fue diseñado para mover personajes en dos dimensiones, el joystick del ULTRA 64 está siendo diseñado especialmente para mundos en 3D...***

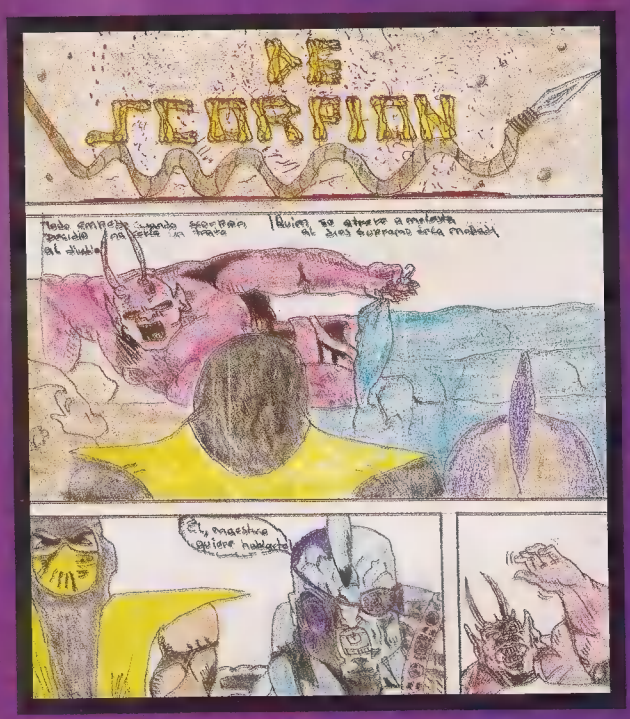
✔ ***Lo prometemos. El mes que viene les traemos el informe más completo que jamás hayan visto de la película de Mortal Kombat. Para no perdérselo.***

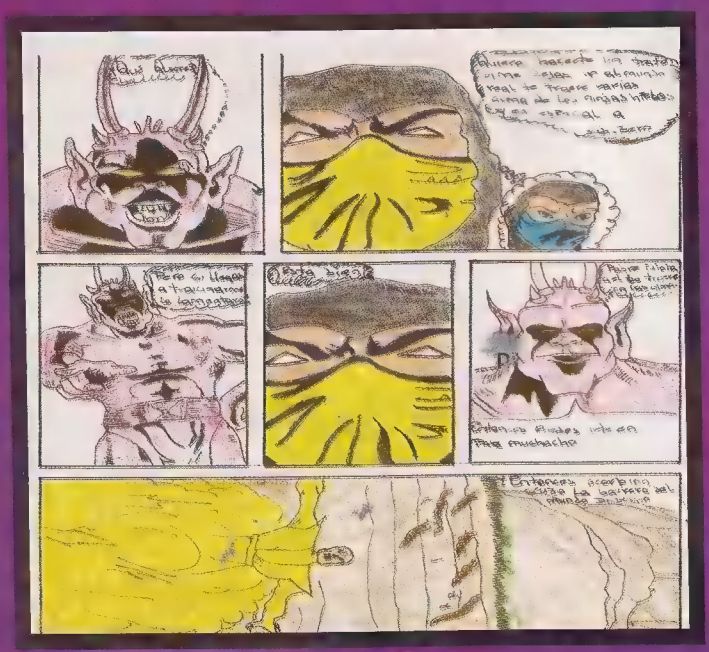
EMILIANO POLIJRONOPULOS

COMIC

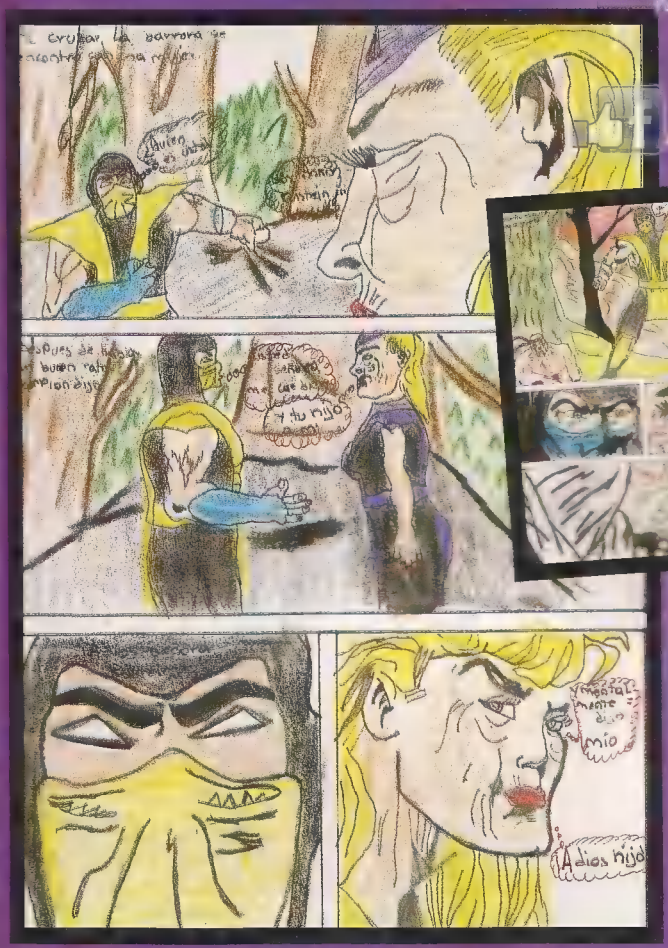
Como todos los meses, la elección del comic nos resultó dificilísima. Son tantos y tan buenos los que nos llegan mes a mes, que hasta "el jurado de notables" se ve en dificultades a la hora de elegir la historieta que ocupará estas dos páginas. Es que tanto los guiones como los dibujos que nos llegan son tan buenos que nos parece injusto elegir uno sobre otro. Finalmente, es el azar el que decide porque a nosotros nos resulta imposible. Basta de prólogos.... Con ustedes, el comic del mes.

Horacio G. Rueda





Material escaneado
por: J7Kc
para
/TOPKIDSCLUB



No te mereces
Lo peor de mí,
Ninja solo una
fracción
AAAATTTT

erase una vez

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

¿Por qué nos cuesta tanto leer? Por qué, si todo el mundo nos dice que es maravilloso y sublime, nosotros lo tomamos como un aburrimiento absoluto y una pérdida de tiempo total? Hay muchas razones.

La primera, como tantas veces dijimos desde estas mismas páginas, es la obligación de leer. Debe ser propio de la naturaleza humana: cuando nos vemos obligados a hacer algo -ya sea leer o bañarnos- ese algo pierde, de inmediato, todo su encanto. Y así como es un placer total cantar bajo la ducha caliente (o fría, en esos días de verano insoportables), igual de placentero es leer un libro. Claro, cuando no tenemos la obligación de hacerlo.

CUESTION DE TEMAS

Si a la obligación le sumamos temas por demás aburridos, convengamos que el libro fue. Lamentablemente, en la escuela no siempre nos hacen leer los libros con los temas más divertidos. O interesantes. No creas que los maestros son malos y te lo hacen a propósito y que por eso eligen lo más aburrido de la literatura universal. Sucede que los programas de estudio son viejos y no han incorporado a los autores más nuevos y, tampoco, a los temas que son novedad y que te pueden interesar.

Insistimos con esto de la lectura. Y no te creas que lo hacemos de densos o de pesados. Insistimos porque, de verdad, creemos que todo aquello que podés descubrir a través de un libro es, ¿cómo decirlo?, mágico. Sí, esa es la palabra. En síntesis: si querés acercarte a mundos desconocidos, no hace falta que tomes un avión. Con un libro también se viaja. Y se conoce.

EN CASA TAMBIÉN SE PUEDE

Claro que, porque en la escuela no te los den para leer, no quiere decir que vos no los puedas leer por tu cuenta. Y sin ningún tipo de obligación, con lo cual su lectura va a resultar más placentera aún. No es necesario que de la biblioteca rescates el libro más amarillo de tus viejos (que no tiene por qué ser un plomo total, por otra parte) para comprobar que, tal como pensabas, leer es lo más pesado del mundo. Ni tampoco, que cuando -¡por fin!- te decidas a intentarlo, agarres el pequeño manual de matemática porque entonces, el heróico acto de leer, se verá condenado nuevamente al fracaso.

En fin, todo depende de tus gustos. Si te va el rock, quizás la biografía de tu músico predilecto; si en el cine sos fanático de la ciencia ficción, un libro de Bradbury o de Asimov, que te harán viajar a las estrellas (como en la cele o el cine) pero sin despegar del sillón más cómodo de tu casa y si de yuca lo imposible, la magia y la fantasía, nada mejor que Tolkien, el de El señor de los anillos.

UNOS DE PIRATAS

Seguro que después de leer estas líneas, ya te dieron ganas de empezar con algo. Y te recomendamos algunos de piratas. Nuevos y viejos. Vayamos por partes. Si te sentís atraído por la piratería tradicional, la de los grandes barcos y los tesoros escondidos, entonces tenés que, indefectiblemente, acercarte a los clásicos. Emilio Salgari y sus dos series con Sandokan y el Corsario Negro, constituyen el máximo exponente del género. Si, en cambio, te gusta la piratería moderna, nada mejor que Hackers, un nuevo libro que la editorial Espasa Calpe acaba de sacar al mercado donde se narran historias -verídicas- de piratería informática. Incluye, además una pequeña guía que te da todos los secretos de los piratas informáticos principiantes.

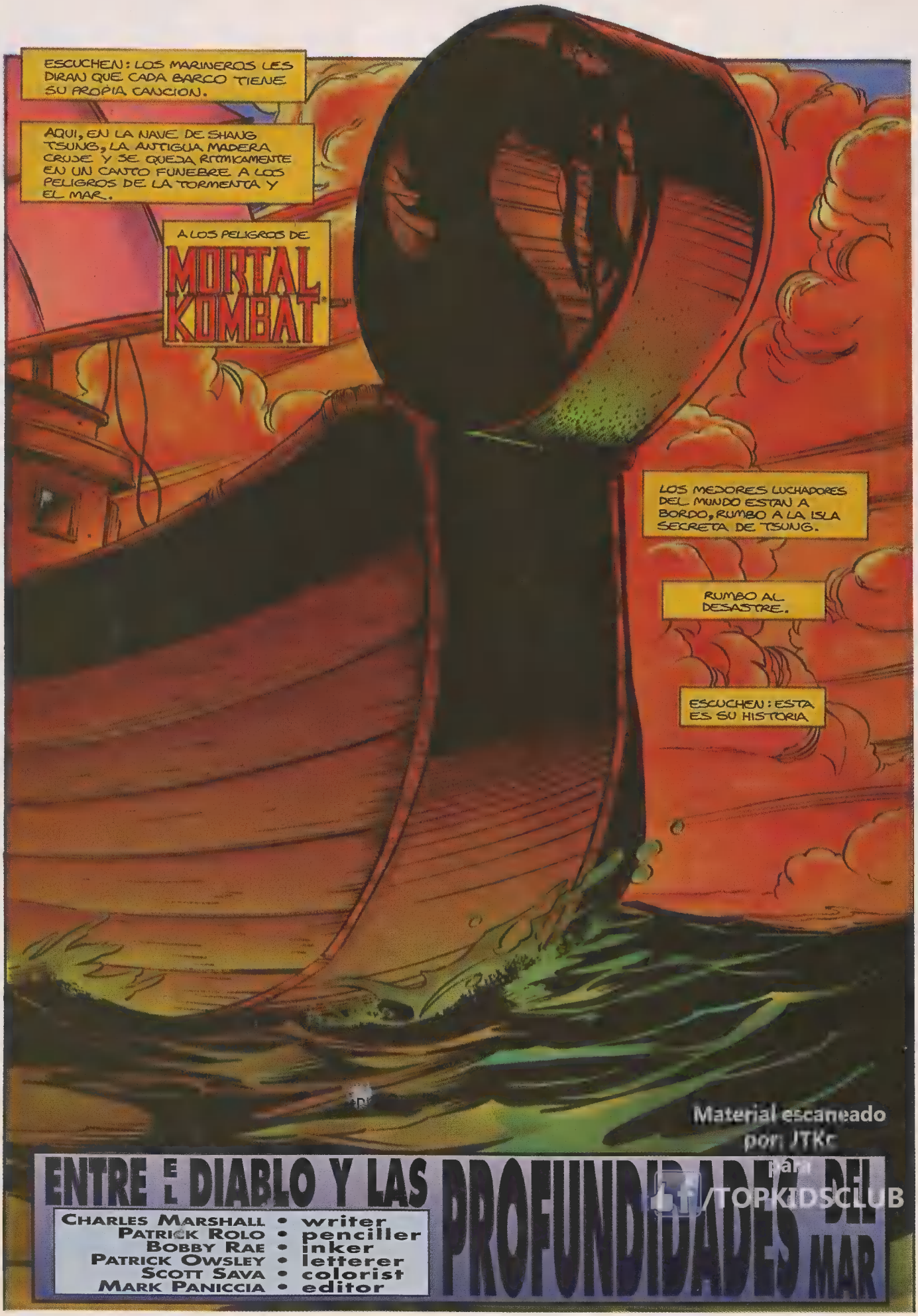
LO ULTIMO

... OK. Tal vez, para vos, ya es suficiente. Lo interesante y nada. No hay caso: leer te sigue resultando aburrido. Pero, si todavía no hiciste la prueba, a lo mejor ahora es buen momento para probar. Quién te dice, a lo mejor, te llevás una sorpresa.

MORTAL KOMBAT®

Nº 5

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB


ESCUCHEN: LOS MARINEROS LES DIRAN QUE CADA BARCO TIENE SU PROPIA CANCION.
AQUI, EN LA NAVE DE SHANG TSUNG, LA ANTIGUA MADERA CRUJE Y SE QUEJA RITMICAMENTE EN UN CANTO FUNEBRE A LOS PELIGROS DE LA TORMENTA Y EL MAR.
A LOS PELIGROS DE
MORTAL KOMBAT
LOS MEJORES LUCHADORES DEL MUNDO ESTAN A BORDO, RUMBO A LA ISLA SECRETA DE TSUNG.
RUMBO AL DESASTRE.
ESCUCHEN: ESTA ES SU HISTORIA
Material escaneado por JTKc para
/TOPKIDSCLUB
ENTRE EL DIABLO Y LAS PROFUNDIDADES DEL MAR
CHARLES MARSHALL • writer
PATRICK ROLO • penciller
BOBBY RAE • inker
PATRICK OWSLEY • letterer
SCOTT SAVA • colorist
MARK PANICCIA • editor

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

LOS MORTALES LO LLAMAN **RAYDEN**.

OTRA VEZ COMIENZA LA TORMENTA...Y OTRA VEZ ES TIEMPO

TIEMPO DE **MORTAL KOMBAT**.

EL **NO PUEDE** LUCHAR EN EL TORNEO...ES UN **DIOS**, DESPUES DE TODO...

PERO PUEDE ELEGIR Y AYUDAR A SUS GUERREROS.

EL ES EL DIOS DEL TRUENO, EL QUE TRAE LA LUZ, EL GUERRERO DE LA TORMENTA.

SUS AMIGOS DIOSES LE DIERON ESTA TAREA:

DEBE ENCONTRAR ALGUNA MANERA DE TERMINAR CON LA PERFIDIA DE SHANG TSUNG.

TODO LO QUE ESTA EN JUEGO ES EL **DESTINO DE LA TIERRA**

Material escaneado por JTKc para POPKIDSCLUB

ESCUCHEN: LA CANCION SE HACE MAS FUERTE, MAS CLARA.

LAS OLAS ROMPEN SERENAMENTE BAJO EL SONIDO LEJANO DEL TRUENO.

PRONTO EL VIAJE TERMINARA Y LA CANCION LLEGARA A SU CLIMAX.

UN CORO DE VOCES, DESCARTADAS UNA A UNA, HASTA QUE SOLO UNA VOZ QUEDE.

PORQUE LA VICTORIA FINAL SOLO PERTENECERA A UNO.

ESCUCHEN.

Material escaneado
por: JJKc
para
/TOPKIDSCLUB

se viene LO ULTIMO

PARA LEER SIN PROBLEMAS

La dislexia es una enfermedad que dificulta la comprensión de las palabras y las letras. Según algunos estudios realizados en todo el mundo, al menos dos alumnos por clase sufren dislexia en mayor o menor grado. Ahora, para alivianar dichas dificultades, una compañía británica creó un sistema que facilita y ayuda a la lectura, mejorando la percepción de las palabras y las letras. El paciente puede seleccionar, en el sistema denominado colorímetro, un tono oftálmico individual que mejora la percepción y que facilita la lectura. Los resultados del colorímetro ya han sido fehacientemente comprobados al punto tal que muchas escuelas, hospitales y ópticas prometen incorporarlos a su tratamiento. El sistema se complementa con los anteojos especialmente recetados por el oculista de cabecera.

EL VIRTUAL BOY

Luego de muchísimos rumores y suposiciones, Top Kids te revela la verdad sobre uno de los sistemas más misteriosos y polémicos de los últimos tiempos.El Virtual Boy.

¿Qué es en realidad?

El Virtual Boy es el primer sistema portátil de 32- bits capaz de producir tres dimensiones.
Pero hay que dejar algo en claro; El Virtual Boy es un 'gran Game Boy', sino que es una experiencia completamente nueva y sofisticada. Jugar con este sistema es como entrar en un mundo en miniatura. La profundidad es totalmente real, y el que la imagen sea roja y negra le da aún más personalidad y efecto.
Pero la principal ventaja de todo esto es que todos los tipos de juegos (simuladores, plataformas, deportes, etc.) toman una nueva perspectiva gracias al ya mencionado efecto tridimensional. Para que te des una idea: imaginate una nave viajando por un espacio donde los enemigos vienen realmente de la distancia y las explosiones pueden desvanecerse en un punto determinado del espacio, o un juego de deportes en el que la pelota realmente se acerque hacia el jugador... Son sólo un par de ejemplos para graficarte todo lo que podés hacer. Imaginate la revolución que causaría un juego de Mario en el que la acción transcurra en todas las direcciones, o un juego de carreras con tres dimensiones ¡Las opciones son casi ilimitadas!

Los juegos

Durante este mes, cuando Nintendo presente el sistema al mercado lanzará una serie de juegos (para más información ver Top Kids de Julio- Informe E3) que aprovechan al máximo los atributos del V.B. Otras empresas, como Capcom, Konami y Ocean, ya están creando juegos para el mismo, entre los que se encuentran el Waterworld (basado en la nueva película de Kevin Costner) y el Virtual Baseball.

La síntesis...

El Virtual Boy es genial . Es algo completamente distinto a lo que estamos acostumbrados a ver en nuestros televisores, y teniendo como respaldo a Nintendo no se puede esperar menos del sistema. Creenos, el V.B. es una experiencia insuperable...

Material exclusivo por TOP KIDS para /TOPKIDSCLUB

EL AVION INVISIBLE

El jet bombardero B-2 Stealth tiene paneles opacos negros, planos y angulares que lo convierten prácticamente en un avión invisible, debido a que todos estos atributos desvían las señales de radar evitando, de esta manera, cualquier posibilidad de localizarlo o identificarlo. Actualmente, hay 200 bombarderos con estas características, pertenecientes, todos ellos, a los Estados Unidos de Norteamérica, cuyas autoridades gastaron nada más -y nada menos- que 44 mil millones de dólares (sí, leíste bien) para construirlos.

DELIRADO

por el Profesor
Mauricio Aarón Maquiavello

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Inconquistable corazón.

¡¡Por fin en esta revista una columna que vale la pena!!! A pedido del público, me he decidido a prestigiar este pasquín con letras de mi autoría. Debo confesarles que no sabía si escribir o no. Como ustedes ya saben, soy una persona muy ocupada...Pero bueno, llegaron millones de cartas y fue como que no pude negarme. Además, eran todas cartas perfumadas. Es decir: misivas de mujeres que me miran por la tele y que no se conforman solamente con eso. Uno, que es un caballero, no puede negarse entonces, a los pedidos de las damas, aquí estoy: escribiendo esta columna para que las mujeres de la Argentina (¿por qué no del planeta?) se queden tranquilas. Mis múltiples ocupaciones me impiden muchas veces dedicarme a satisfacer los pedidos que me llegan por correo. Pero, en este caso, hice una excepción, ya que quería darles una mano a estos pibes que hacen la revista. Tienen una grave dificultad para captar al público femenino, ¿saben? Fue entonces cuando tuvieron una idea brillante: convocarme para escribir estas líneas y, de esta manera, cubrir el bache. En fin, a partir de ahora y con esta columna, ya sabemos que no van a tener tantas dificultades con las lectoras de la revista: mi apariencia e inteligencia son el secreto del éxito.

FUTUROMETRO

Aries

El futurómetro de los arianos y las arianas indica mucha suerte en el colegio. Eso no quiere decir que uno se desentienda del tema aunque los dioses, sin duda, están de tu parte. Regalos extra para el día del niño.

Tauro

Basta de mala onda, loco. El mundo no es tan miserable, después de todo. Sino, no te podrías copiar en la prueba de ciencias y todo indica que eso es lo que harás en el examen de este mes. Aunque el destino augura éxito en tu empresa, hacelo con carpa.

Géminis

Tu alma gemela no anda demasiado lejos. Claro que, si te quedás todo el día prendido a los games, vas a tener menos oportunidades de encontrártela. En el cole, la prueba de matemática se convierte en una verdadera pesadilla.

Cáncer

El regalo del día del niño va a ser una sorpresa total. Ni después de haber abierto el paquete lo vas a poder creer. La verdad que tus viejos se re-portaron. En cuanto al cole, todo bien. Mejor, imposible.

Leo

El futurómetro indica que te tenés que abrigar... sobre todo durante este mes que, por el frío, están dadas todas las condiciones como para que te pesques una gripe de aquellas. Para finales de mes, va a estar todo bien y vas a jugar unos partidos a la pelota de antología.

Virgo

El romance golpea a tu puerta. ¿Viste esa chica que pensaste que no te bancaba? Bueno, fijate que está muerta por vos. Y se va a dar todo de manera que se puedan confesar su mutuo amor. En el cole, atentos con los deberes.

Libra

El fútbol te tiene a mal traer: no les des bola a aquellos que te gastan porque tu equipo va en franca decadencia en la tabla de posiciones. Para el día del niño, alguien en quien vos ni pensás te hace un regalo bomba.

Escorpio

Ni vos vas a poder creer el diez que te vas a sacar en el colegio. Claro, eso te va a traer aparejado muchos beneficios con tus papis: salidas y algún dinerito extra, tal vez. ¿Qué más pedirle al futurómetro de agosto?

Sagitario

Atención con el mal humor: no todos tienen porque bancarse tu mala onda... especialmente por la mañana, cuando te levantás recontra temprano. Con el cole, todo está como era entonces: un futurómetro parejo para este mes.

Acuario

Rupturas sentimentales que superás al toque. Problemas con los vecinos por el volumen con el que escuchás a tu grupo favorito (no a todos les gusta Nirvana o los Guns n'Roses). Con los amigos, todo bien.

Capricornio

Mejor, tomá la iniciativa vos: ella no te va a llamar por teléfono ni va a dar señales de vida. En el cole resulta imposible que te vaya mal y con tus hermanos... En fin, vos sabés como son: hay que tenerles mucha paciencia.

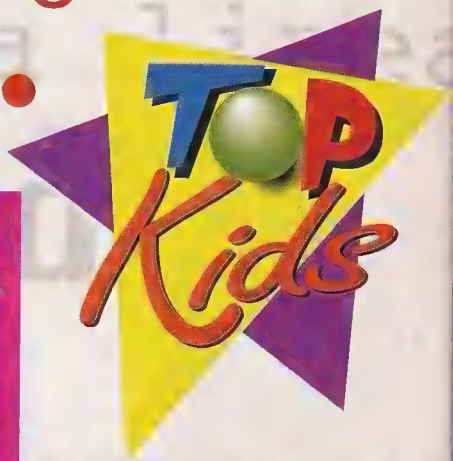
Piscis

Todo está tranquilo. Armonía con tus amigos, en el colegio, con tus viejos... En el colegio, no habrá sorpresas desagradables: te preguntan exactamente lo que sabés y, milagrosamente, no te llamarán cuando no sabés nada.

Si querés...

Si quer**ès**...

•••**d**ejar mensajes
para el pro**gra**ma.
•••partici**par** de los
sorteos y concursos.
•••**ano**tarte para participar
en los com**ba**tes.
•••dejar **tru**cos o
pedirlo**s**•••



llamá a la linea
Top Kids

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

0-600-1234-4

Valor del minuto $ 0,30 + IVA.. Valido unicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

Los Coleccionistas

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Hoy nos encontramos con un auténtico filatelista. Cristián, oriundo de los pagos de Lanús Oeste, colecciona estampillas desde hace 3 años y hoy tiene una importante serie de sellos postales que quiere, inclusive, aumentar. Por supuesto, sobre su hobby preferido, habló con Top Kids.

Cristián Ezequiel Rivera tiene 11 años y hace aproximadamente 3 que comenzó con este asunto de la filatelia. Más claro: hace 3 años que empezó a coleccionar estampillas. "En realidad -dice el mismo Cristián- continué con una colección que estaba en la casa de mi abuela y que era de cuando mi mamá tenía más o menos mi edad. Creo que 12 años...". Cuando Cristián la vio se interesó casi de inmediato por el tema, al punto tal que, a la colección original ya le sumó unos cuantos sellos, hasta llegar a las 868 estampillas.

Cristián dice que carta que llega a su casa, carta que captura y, al toque, despega la estampilla del sobre. Pero admite que el grueso de su colección la consiguió a partir de su amistad con un señor mayor. "Se llama Ramón y con él -que es un coleccionista de muchísimos años- comencé a intercambiar sellos".

El papá de Cristián también contribuyó a sumar en la colección: muchas de las estampillas que podemos ver en las fotos fueron gentilmente obsequiadas por su papá. "Las estampillas que más me gustan son las que tiene fotos o figuras de animales", dice Cristián, quizás desconociendo que los filatelistas se especializan en distintos temas: países, cuadros famosos, flores y plantas, deportes y también animales.

Nuestro amigo nos explica que hay estampillas rarísimas. "Una de mis preferidas es un grandota que parece tener a su vez muchas estampillas pegadas dentro de ella. Otra de las que más me gusta es una del Mundial '94, de Estados Unidos, que me trajo Ramón cuando volvió de ver el campeonato".

Cristián conoce parte de España, Hungría, Australia, Japón, China, Chile y Polonia, entre otros países, mediante la filatelia. Una de las tantas ventajas que tiene el que colecciona estampillas, es que aumenta sus conocimientos de geografía de una manera impresionante. Y no sólo de geografía, tambien de historia ya que muchos personajes de la historia universal ilustran las estampillas de distintos países. "Tengo una estampilla polaca que es de los años '50 que es una de las más viejas de mi colección", nos cuenta. "¿Qué cómo las guardo? En una carpeta con un índice y las agrupo según el país al que pertenecen. ¿Para qué las junto? Bueno, quizás, alguna vez, mis hijos también continúen mi colección como yo hice con la de mi mamá".

Si querés contarnos qué coleccionás, escribinos con todos tus datos y sobre tu hobby a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital Federal.

El mes que viene...

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Algo más sobre...

Vamos a tener un informe exclusivo con todos los detalles sobre la filmación y el estreno de la película de Mortal Kombat. A no perdérselo.

Comprendiendo los Video Games

Te vamos a mostrar cómo se diseña y programa uno de los mejores juegos del mundo: Wipeout, para el PlayStation.

la historia del TOP ROCK

Millones de cartas y llamados nos pidieron la historia de Sumo, el mítico grupo liderado por Luca Prodan. Porque vos lo pediste, la leyenda de Sumo ocupará nuestras dos páginas de rock Top el mes que viene.

Shang Tsung
el principio de la leyenda

Vos conocés a Shao Tsung con mil años, ya convertido en la mano derecha del amo y señor del universo: Shao Khan. Pero, en la próxima Top Kids te vamos a presentar a un Shang Tsung desconocido, al joven Shang Tsung tal vez aun antes de servir a Khan. En otras palabras, un capítulo clave de la historia del Mortal Kombat.

la columna de AKI

Siempre nos hace lo mismo: no nos adelanta cual será el tema del que se ocupará el mes siguiente. El dice que, como siempre, se ocupará de lo último de lo último pero, nosotros creemos que, como siempre, a Aki no le gusta develar el misterio hasta último momento para crear expectativas. De todas formas, nos dijo que su próxima página va a ser imperdible. Leer es enterarse.

VIDEO GAME DEL MES

Nos seguimos ocupando de Sega, Snes, Arcade y PC... como para que, sea cual fuere tu consola, estés enterado acerca de cuáles son las últimas novedades y los juegos top aquí y en el mundo. Como siempre, comentados y explicados por nuestros prestigiosos especialistas.

FUTUROMETRO

Tenés dudas acerca de si encarar o no a tu compañera predilecta? ¿Te sentís inseguro con la próxima prueba de matemática? ¿No sabés cuál va a ser el estado de tus finanzas? Todo aquello que vos querés saber pero que nadie se atreve a contestar encuentra su respuesta en el futurómetro.... Casi una enciclopedia del futuro consultada por todos los brujos del mundo...

PERSONAJES
GOLPES
TÉCNICAS

Comic MORTAL KOMBAT I·II·III

LOS ULTIMOS TRUCOS

Colección de figuritas MORTAL KOMBAT

Autoadhesivas y redondas con un album a todo color

Avances de la PELÍCULA y del Mortal Kombat III

TODO MORTAL KOMBAT

Ya están en tu kiosco

CROMAQ

Material recreado por TK para TOPKIDSCLUB

Derechos exclusivos de Editorial Newco S.A. © 1995 Midway Manufacturing Company.

DALE GAS

Nintendo

Material escaneado por Kc para TOPKIDSCLUB

PLAY